№ 3 (99)
март 2008 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

Виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 08003

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Обзоры

Culpa Innata

Отель "У погибшего альпиниста"

Кодекс войны: Высшая раса

Viva Pinata

Sins of a Solar Empire

Conflict: Denied Ops

The Club

Анонс

Borderlands

Warhound

Dragon Age

Prototype

Кино

Глаз

Астерикс на Олимпийских играх

Наводнение

Солнцестояние

Старикам тут не место

Рэмбо IV

Телепорт

Сокровище Нации: Книга Тайн

Новинки локализаций

Dragon's Lair

Culpa Innata

Nancy Drew: Stay Tuned for Danger

Legacy of Kain: Defiance

The Regiment

Пыльные полки

Battletoads

Детский уголок

Клепа. Символические заклепки

Скуби-Ду! Дело №3. Свет! Камера! Тайна!



НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Привет! На фоне довольно скупого на хорошие игры февраля в игровой индустрии наблюдается небывалая конкуренция между крупнейшими мировыми издателями — речь, в первую очередь, о противостоянии между Activision Blizzard и Electronic Arts. Казалось бы, чего этим издателям не хватает — у каждого из них есть свои "дойные коровы", своя аудитория и совсем немаленькая, надо сказать, прибыль. Впрочем, тут идет разговор о вещах куда более глобальных, а именно — кто будет лидером в игровой индустрии в ближайшие лет пять. Канадская ЕА явно удивлена прытью конкурентов и сейчас спешно пытается наверстать упущенное. Первая попытка оказалась неудачной — "лакомый" кусочек в образе Take2 явно оказался не по зубам "электроникам" и они пытаются во что бы то ни стало реабилитироваться перед общественностью. Каким образом причастны ко всей этой вакханалии обычные геймеры? Все просто — по сути, борьба идет за наши кошельки, и искать в этом стоит только положительное. В ближайшие годы нас порадуют качественными играми, а нам останется только "проголосовать" рублем за самые достойные экземпляры. Как говорится, "и волки сыты, и овцы целы".

Ну а теперь спустимся с облаков на землю и рассмотрим свежий номер "Виртуальных радостей". Во что поиграть в этом месяце? Можно, к примеру, посвятить себя спинномозговому экшену The Club, который рассматривается на странице 18. Представитель все того же жанра экшен, в образе Conflict: Denied Ops, разместился на странице 19. Предпочитающим тактику и стратегию прямая дорога на страницу 17, где находится обзор отечественного варгейма "Кодекс войны: Высшая раса". Решивших обратить внимание на космические просторы отсылаем на страницу 13, где расположилось мнение нашего автора о стратегии Sins of a Solar Empire. Далее по списку идут адвенчуры — во-первых, отечественный квест "Отель "У погибшего альпиниста" (страница 15); во-вторых, незабываемое киберпанк-приключение Culpa Innata (страница 14). Завершающим штрихом выступает обзор оригинальной забавы под названием Viva Pinata, о которой вы можете прочитать на странице 16.

Во что будем играть в ближайшее время? Добро пожаловать на странички 29-32, где расположены анонсы Borderlands, Warhound, Dragon Age и Prototype. Понятное дело, всем вышеперечисленным содержание номера не исчерпывается — на положенных местах "Наша почта", "Новинки локализаций", "Детский уголок", "Кино", "Игры людей", "Пыльные полки" и "Радость чтения". Ну а начнем мы, как водится, с вестей игровой индустрии, благо их скопилось немало.



The Political Machine 2008



«Полный привод 2: УАЗ 4х4»

АНОНСЫ

Студия Egosoft решила поставить жирную точку в космическом симуляторе X3 и анонсировала дополнение **X3: Terran Conflict**. Герой предыдущих частей вернется в Солнечную систему и сможет узнать, что же стало с его родной Землей. Как утверждают разработчики, в Terran Conflict будет огромное количество миссий и прямо-таки безбрежные просторы космоса. Аддон не потребует установленного оригинала и будет вполне себе самостоятельным изданием. Релиз космического симулятора состоится в третьем квартале этого года — в качестве целевой платформы фигурирует только PC.

В свете грядущих выборов американского президента, компания Stardock поспешила объявить о разработке политического симулятора **The Political Machine 2008**. Сей не самый распространенный жанр компьютерных игр известен многим геймерам, однако анонсированный проект представляет для нас разве что академический интерес. В числе главных «фишек» геймплея ожидается ожесточенная борьба кандидатов на президентское кресло, обилие политических дебатов и милое общение с избирателями. Главная цель — вывести своего подопечного в лидеры и стать во главе США. На прилавках The Political Machine 2008 появится в июне 2008-го.

Midway анонсировала **This is Vegas** — так называемый «open world»-проект, в котором игрокам предстоит построить собственную империю развлечений. Бросаться деньгами направо и налево, а также возводить огромные казино и стрип-клубы разработчики не позволят — будьте добры выбраться из грязи в князи. Уделом начинающих бизнесменов станут притоны и подпольные клубы, потом заведения поприличнее и побогаче. Главной преградой на пути к мечте станет местная власть в образе богача, который ратует за Город Грехов и постоянно вставляет игроку палки в колеса. В разработчиках This is Vegas ходит студия Surreal, известная по древней RPG Drakan и относительно молодому хоррор-экшену The Suffering. Игра намечена на осень 2008-го года для PC, Xbox 360 и PS3.

Компания Avalon Style Entertainment вновь призывает поклонников бездорожья — в разработке находится отечественный автосимулятор **«Полный привод 2: УАЗ 4х4»**. По сути, игра представляет собой тот же «Полный привод 2: Hummer», но с другими автомобилями и с новым списком трасс. Нашим старым знакомцам, УАЗикам всех мастей, предстоит посетить труднопроходимые регионы России: основательно вываляться в грязи непредсказуемой средней полосы Урала, «померзнуть» на объятой льдами Новой Земле и как следует освежиться в водах заповедного Байкала. Как водится, новая игра не обойдется без появления новых «примочек» для джипов — тюнинг всегда был интересен игрокам «Полного привода». Надеяться на новый движок было бы опрометчиво, поэтому ждем скорейшего релиза обновленного «Полного привода» и надеемся на полноценную третью часть симулятора off-road.

Благодаря западному игровому телеканалу G4 состоялся неофициальный анонс **Portal 2**. Как сказал ведущий дизайнер игры, Кимберли Свифт, название проекта пока рабочее, но его команда вовсю трудится над продолжением одной из самых оригинальных игр прошлого года. Вопросы относительно остальных подробностей проекта и даты релиза остались без ответов, но с большой вероятностью можно утверждать, что Valve не откажется снова включить оригинальную головоломку в Half-Life: Episode 4 — опять же, по слухам, в коробку войдет мультиплеерный экшен Left 4 Dead, разработчики которого пока успешно «темнят» с датой выхода игры.



This is Vegas



ИНТЕРНЕТ

Английская студия Brain Seal подкрепила анонс MMORPG **Masters of Belial** открытием официального сайта игры (www.mastersofbelial.com), где поклонники PvP-сражений и всевозможных подземелий могут получить всю необходимую информацию о новинке. Довольно приятная с виду action/RPG практически ничем не выделяется на фоне остальных многопользовательских игр — монстры, «экспа», PvP-баталии, квесты, продуманная система «данженов». Впрочем, будет в Masters of Belial и отличительная особенность — сама по себе игра бесплатная, однако разработчики планируют постоянно добавлять платный контент: дополнительные локации, новые предметы и уникальные задания. За небольшие expansion-паки от игроков потребуют незначительную сумму, около десяти долларов. Насколько успешной окажется экономическая модель Brain Seal и не «загнется» ли проект под гнетом куда более популярных Guild Wars и World of WarCraft, узнаем очень скоро — бета-тест намечен на март, а открытие MMORPG состоится в мае-июне.



ДАЙДЖЕСТ

«Гонки популярнее шутеров» — именно такой нелогичный вывод можно сделать из финансового отчета **Electronic Arts**, которая в начале февраля отчиталась за продажи своих игр в конце прошлого года. Самой покупаемой игрой «электроников» стал аркадный автосимулятор Need for Speed ProStreet, который разошелся общим тиражом в пять с половиной миллионов копий. За второе место уверенно держится FIFA 08 — несмотря на малое количество нововведений, симулятор спорта №1 пожелало купить четыре с половиной миллиона человек. На третьем месте, как ни странно, The Simsons Games с четырьмя миллионами копий. Ну а кто же плетется вслед за лидерами продаж? Встречайте — Half-Life 2: The Orange Box, Hellgate: London и пинаемый всеми, кому не лень Crysis.

LucasArts намедни лишилась своего президента — со своего поста совершенно неожиданно для всех ушел Джим Уорд. О причинах собственного ухода с ответственной должности Уорд предпочел не сообщать — даже на его блоге не удалось найти никакой информации. Самое интересное, что внезапный уход президентов компании стал для LucasArts своего рода «фирменной» чертой — в 2000-м компанию безмолвно покинул Джек Соренсен, а в 2003-м со своего поста ушел Саймон Джеффри. Естественно, ни тот, ни другой так толком и не объяснили причины своих решений.

Мировой издатель stealth-экшена Assasin Creed, французская компания Ubisoft, наконец-то смилостивился над приверженцами PC — собрав приличный урожай с владельцев Xbox 360, один из самых известных убийц перебирается на новую платформу. Долгие месяцы ожидания главного героя игры, Альтаира, разработчики экшена компенсировали эксклюзивными «расследованиями» — всего их четыре штуки. Небольшой корректировке подверглось и название игры, поэтому 25-го марта ищите на прилавках магазинов коробку с надписью **Assassin's Creed Director's Cut Edition** (российским издателем хита выступила «Акелла»).

Отличная новость для любителей корсаров и поклонников пиратской романтики. Речь идет вовсе не об акелловских «Корсарах», а об игре куда менее надоевшей — **Voyage Century Online**. До настоящего времени эта MMORPG требовала от игроков как минимум знания английского языка, однако проблему языкового барьера решила компания «Нетвиль», пообещавшая локализовать игру и сделать ее более доступной игрокам с просторов СНГ. Помимо обязательного перевода игры на русский язык, «Нетвиль» займется приемом платежей от игроков и возьмет на себя роль технической поддержки для русскоязычных пользователей. Немалая популярность Voyage Century Online (в СНГ будет называться «Пираты онлайн») объясняется тем, что разработчики MMORPG сделали ставку на так называемую «корейскую» модель распространения игры, которая не предусматривает покупки игры и абонентской платы, однако требует оплаты при покупке игровой валюты и вещей для персонажей.

Авторитетная организация **Academy of Interactive Arts & Sciences** подвела итоги прошлого года и представила самые лучшие, на взгляд профессионального жюри, игры 2007-го года. Предлагаем взглянуть на список счастливых номинантов:

— лучший экшен: Call of Duty 4: Modern Warfare
— лучшая стратегия: Command and Conquer 3: Tiberium Wars
— лучшая MMORPG: World of Warcraft: The Burning Crusade
— лучшая RPG: Mass Effect
— лучший игровой дизайн: The Orange Box: Portal
— лучший игровой дизайн (техническая реализация): The Orange Box: Portal
— лучший арт-дирекшен: BioShock
— лучшая технология: Crysis
— лучшая анимация: Assassin's Creed
— лучший звук: BioShock
— лучший саундтрек: BioShock
— лучший мультиплеер: Call of Duty 4: Modern Warfare
— лучший сценарий: BioShock
— лучшие персонажи: The Orange Box: Portal


Voyage Century Online

Одним из самых информативных докладов ежегодной конференции разработчиков игр Imagina 2008 стало выступление главы Crytek, **Цевата Йерли**. Во-первых, он поспешил разубедить прессу в провале Crysis, который продался настолько незначительным тиражом, что проект поспешили занести в число самых главных разочарований года. Во-вторых, был дан ответ на слухи о скорой потере независимости Crytek. По словам Йерли, студия пока не планирует переходить под крыло более крупной компании и неплохо чувствует себя благодаря продажам движка собственного производства, CryEngine 2 (на состоявшейся в феврале Game Developers Conference была анонсирована MMORPG Blue Mars, построенная именно на этом движке). На вопрос о возможной экранизации Crysis Цеват ответил утвердительно — разработчики уже начали поиск подходящей киностудии и намерены до конца этого года решить вопрос о съемках блокбастера. В заключение выступления, президент Crytek похвалил разработчиков Far Cry 2 — по его мнению, хоть игра и мало напоминает оригинал, выглядит она, что называется, «круто».

Microsoft объявила о прекращении работ над многопользовательским проектом **Marvel Universe Online**, над которым работала Cryptic Studios. Причины столь категоричного решения пока не оглашаются, однако догадаться о них нетрудно — в качестве главной преграды для издателя стала слишком малая вероятность успеха игры. Приключениям героев марвеловских комиксов многие игроки бы предпочли многочасовые рейды в World of WarCraft или отлично поставленные битвы гильдий в Guild Wars. Решение о закрытии проекта, по словам руководства «мелкомягких», было взаимным. Впрочем, Cryptic Studios нисколько не опечалилась потерянным временем на разработку игры и принялась за новый MMO-проект под названием Champions Online. Судя по имеющейся информации, игра представляет собой довольно продвинутый файтинг с богатой кастомизацией персонажей и динамичными сражениями. Удастся ли разработчикам достойно выступить в секторе MMO, узнаем в ближайшее время.

В день Святого Валентина в одном из американских институтов 27-летний Стив Казмерчак открыл стрельбу по студентам, в результате чего убил троих и ранил 18 человек, двое из которых скончались не приходя в сознание. Преступник не стал дожидаться решения Фемиды и застрелился после злодеяния. Толком не приступившую к расследованию происшествия полицию опередил скандально известный адвокат **Джек Томпсон**, который в очередной раз во всем обвинил компьютерные игры. По его словам, интерактивные развлечения позволяют преступникам «репетировать» убийства, а самым главным доказательством причастности Казмерчака к видеоиграм является тот факт, что он был одет в черный костюм — по мнению Томпсона, преступник хотел походить на героя Counter-Strike.

Польская студия CD Projekt RED, души не чающая в The Witcher, решила основательно доработать контент популярной RPG и выпустить улучшенное издание — диск под названием **The Witcher: Enhanced Edition** очень скоро появится в продаже. Во-первых, значительной доработке подвергся программный код игры — время загрузки локаций уменьшится более чем вдвое, а сообщения о различных критических ошибках вообще исчезнут как класс. Во-вторых, значительно прибавит в разнообразии окружающий мир — разработчики обещают добавить около 50 новых моделей NPC, основательно поработать над качеством лицевой анимации Геральта и второстепенных персонажей, а также внести необходимые изменения в инвентарь и игровой экран. Создатели модификаций получал прекрасный шанс отличиться благодаря редактору D'jinni. Премьера Enhanced Edition состоится 16-го мая, ну а тем, кто уже приобрел «Ведьмака», разработчики предложат бонусный контент в виде большого бесплатного патча.


Assassin's Creed Director's Cut Edition

РЕЛИЗЫ

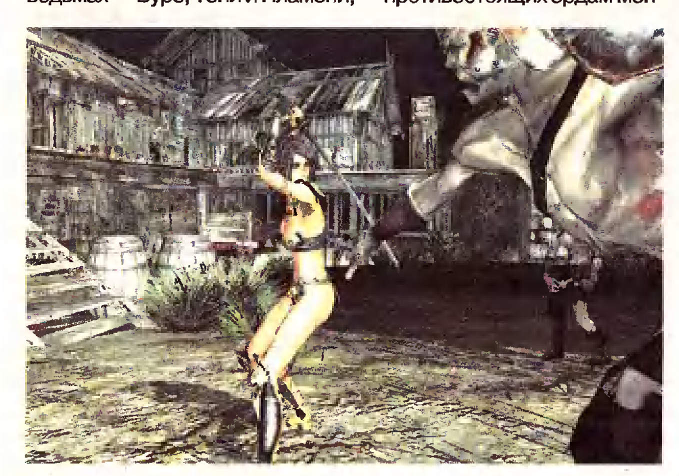
Игра	Жанр	Объём/ дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
The Sims 2: FreeTime	Симулятор жизни, дополнение	1000 MB	Electronic Arts	EA Redwood Shores	76,5% (2) / 8,0
Turning Point: Fall of Liberty	Экшен от первого лица (FPS)	6900 MB	Codemasters / Бука	Spark Unlimited	50,0% (1) / -
Lost: Via Domus	Приключение	4300 MB	Ubisoft Entertainment / Новый Диск	Ubisoft Montreal	53,3% (3) / -
Penumbra: Black Plague	Квест, приключение	660 MB	Paradox Interactive / 1C	Frictional Games	79,3% (18) / -
"Death Track: Возрождение"	Аркадные гонки	(нет данных)	1C	SkyFallen Entertainment	- / -
Sam & Max: Episode 203 — Night of the Raving Dead	Квест	(нет данных)	Telltale Games	Telltale Games	80,1% (16) / -
Conflict: Denied Ops	Экшен от первого лица (FPS)	5300 MB	Eidos Interactive / 1C	Pivotal Games	57,6% (9) / -
Frontlines: Fuel of War	Экшен от первого лица (FPS)	10400 MB	THQ / Бука	Kaos Studios, Demiurge Studios	72,5% (1) / -
The Club	Экшен от третьего лица (TPS)	6300 MB	SEGA / Софт Клаб	Bizarre Creations	67,4% (7) / -
"Вторая мировая. Нормандия"	Варгейм, дополнение	(нет данных)	1C	1C	- / -
Hour of Victory	Экшен от первого лица (FPS)	5700 MB	Midway Games / Новый Диск	nFusion Interactive	- / -
Imperuium Romanum	Стратегия, симулятор градостроителя	1400 MB	Kalypso Media / Бука	Haemimont Games	- / -
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
"Полный привод 2: УАЗ 4Х4"	Симулятор внедорожника	14 марта	1C	Avalon Style Entertainment	-
"Кодекс войны: Рейнджеры"	Пошаговая стратегия (TBS), дополнение	14 марта	1C	1C: Ino-Co	-
Sam & Max: Episode 204 — Chariots of the Dogs	Квест	14 марта	Telltale Games	Telltale Games	-
Lost Empire: Immortals	Пошаговая стратегия (TBS)	15 марта	Paradox Interactive / 1C	Pollux Gamelabs	-
"Смерть шпионам: Момент истины"	Экшен от третьего лица (TPS), дополнение	21 марта	1C	Haggard Games	-
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Тактический экшен	21 марта	Ubisoft Entertainment / GFI, Руссобит-М	Ubisoft Montreal	-
"King's Bounty. Легенда о рыцаре"	Стратегия в режиме реального времени (RTS), пошаговая стратегия (TBS), ролевая игра (RPG)	28 марта	1C	Katauri Interactive	-
Ship Simulator 2008: New Horizons	Симулятор кораблей, дополнение	22 марта	Lighthouse Interactive	VSTEP	-
Assassin's Creed Director's Cut Edition	Экшен от третьего лица (TPS)	28 марта	Ubisoft Entertainment / Акелла	Ubisoft Montreal	-

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 3 марта, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших).*

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

«Ведьмы» в интернете

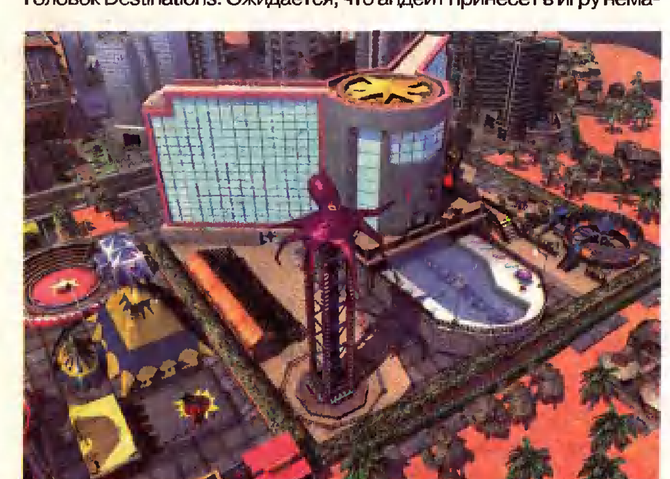
Не так давно мы имели честь наблюдать на экранах своих мониторов "Ведьмака" — теперь, похоже, очередь за "Ведьмами". Компания Revistronic недавно запустила тизер-сайт проекта Witches (www.lacreaterie.es/witches), который разрабатывается для PC, PS3 и Xbox 360. Игрушка расскажет о трех средневековых ведьмах — Буре, Тени и Пламени, — противостоящих ордам мон-



стров под командованием некоего Зверя. Истреблять десятки и сотни подручных Зверя ведьмы будут при помощи магии и холодного оружия в двух игровых режимах — Requiem и Arena. Что же касается официального сайта "Ведьм", то на данный момент там можно обнаружить лишь трейлер, десяток скриншотов, пресс-релиз на английском да большой постер с изображением троицы весьма небрежно одетых воительниц.

Дополнение к SimCity Societies

В мае этого года на компьютерах поклонников градостроительного симулятора SimCity Societies должно появиться первое контентное дополнение к "Городу с характером", получившее подзаголовок Destinations. Ожидается, что апдейт принесет в игру нема-



ло интересных новинок — будут расширены возможности генератора карт, в игре появятся парки и даже тропические пляжи, кроме того, "виртуальные градостроители" получат возможность контролировать более 100 новых зданий, а в перспективе можно будет выстроить настоящий рай для туристов. Вы все еще хотите построить город своей мечты? Что ж, с выходом SimCity Societies Destinations вы станете еще на один шаг ближе к цели.

Забил заряд я в пушку туго...

Басурманы из студии Firepower Entertainment вспоминают суровые войны начала XIX века в стратегии Commander: Napoleon at War (сиквел стратегической WWII-игрушки Commander: Europe at War). Период наполеоновских войн планируется осветить достаточно хорошо — обещаны целых восемь кампаний, среди которых найдется место и вторжению наполеона в Австрию в 1805 году, и суровой Российской кампании 1812 года, и битве при Ватерлоо (кульминационное сражение "Ста дней" — последней кампании игры). Разработчики намерены предоставить игрокам возможность сражаться как на стороне Франции, так и за Коалицию Союзников (куда входят Великобритания, Австрия, Пруссия и Россия). Под командованием виртуальных полководцев ока-



жутся 12 различных типов юнитов (среди прочего обещан и флот — значит, морскими баталиями нас девелоперы тоже потешат). Передвижение войск по огромной европейской карте будет здорово осложняться изменчивыми погодными условиями (в комплекте — туманы, дожди и лютые российские морозы), а на победу солдат будут вдохновлять "герои" — знаменитые военачальники тех времен.

Казуальный детектив

Компания Merscom решила взвалить на свои широкие плечи все хлопоты по изданию онлайновой версии детективного квеста "Ист-Сайдская история" (East-Side Story). Игрушка сия — уже четвертый тайтл в сериале пойнт-энд-клик адвенчур о сыщице Кэрол Рид. Знатоки утверждают, что квесты про "детективную леди" Рид очень напоминают игры серии "Нэнси Дрю". Правдивость этого утверждения мы сможем проверить сами, когда East-Side Story появится во всемирной сети и на полках игровых магазинов (Merscom особенно подчеркнула, что диски с казуальным квестом поступят в розничную продажу в некоторых европейских странах, в том числе и в России).

EA реанимирует Red Alert

Electronic Arts официально объявила о намерении возродить Red Alert — "подсерию" RTS-легенды Command and Conquer. Проект под названием Red Alert 3 в данный момент разрабатывается EA Los Angeles для PC, PS3 и Xbox 360.



Четко следуя незыблемым традициям сериала, тайтл по-прежнему придерживается границ жанра RTS — сыграть на этот раз можно будет на стороне СССР, Союзников или Империи Восходящего Солнца. Однако самым, наверное, главным достоинством грядущего тайтла будут юниты. Такого чудного набора нам не показывали давненько — бронированные медведи и смышленые воины-дельфины, плавучие острова-крепости и танки-трансформеры, телепортация, телекинез и много чего еще... Создатели Red Alert 3 словно ставят перед нами вопрос — "а что, если бы?". Что, если бы все причудливые проекты и эксперименты, придуманные за последние 70 лет, получили зеленый свет и были доведены до логического завершения? "Эксперимент Филадельфия", теория о путешествиях во времени, невидимость, десятки и сотни других интригующих идей... Что, если бы Советский Союз не развалился — каким бы он был через десять лет? Что, если бы Японская Империя стала высокотехнологичной и очень агрессивной супердержавой? Ответы — в Red Alert 3.

Сид Мейер думает о MMO?

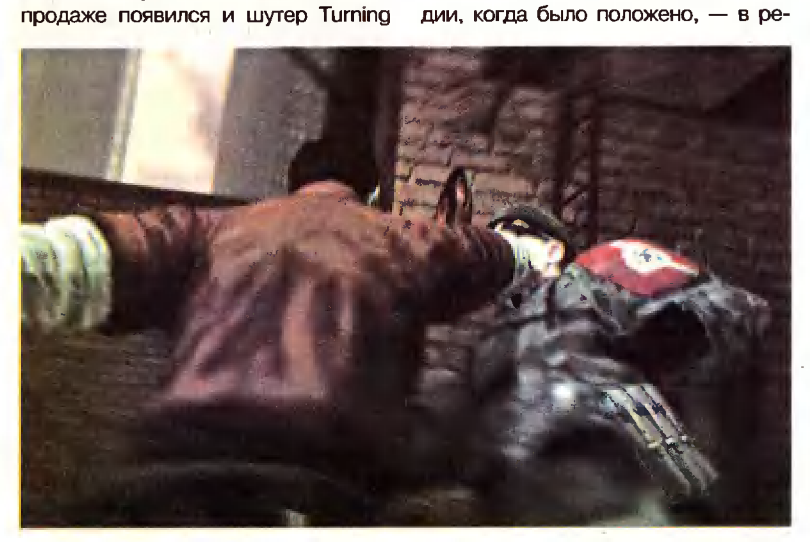
Руководитель студии Firaxis и создатель всех "Цивилизаций", Сид Мейер (Sid Meier), признался, что раздумывает над собственным MMO-тайтлом. В одном из своих недавних интервью маэстро выразил заинтересованность в создании качественной многопользовательской игры — причем в качестве приоритета Мейер рассматривает PC-платформу. Сейчас Сид и его коллеги завершают работу над Civilization Revolutions — инкарнации великой Civilization для консолей. Заняться покорением онлайна Firaxis сможет лишь спустя некоторое время.

РЕЛИЗЫ

Компания THQ сообщила, что игрушка **Frontlines: Fuel of War** вышла в Северной Америке на PC и Xbox 360. Согласно сюжету этого новенького шутера, нашу цивилизацию ждет не очень-то приятное будущее. В скором времени наступит энергетический кризис, и между крупными государствами развернутся ожесточенные войны за последние капли нефти, что еще остались в недрах нашей планеты. Естественно, мы в новых военных конфликтах примем самое непосредственное участие и будем громить врагов с помощью шестидесяти различных видов оружия и транспортных средств. Помимо захватывающей одиночной кампании, в Frontlines: Fuel of War имеется и мультиплейер (он "вмещает" до 50 человек в версии для Xbox 360, и до 64 игрока — в PC-версии).



Пока одни обращают взор в ближайшее будущее, другие все не могут оторваться от не столь далекого прошлого. На прошлой неделе в США в продаже появился и шутер Turning Point: Fall of Liberty, вовсю заигрывающий с альтернативной историей. Дескать, Черчилль умер раньше времени, Союзники не высадились в Нормандии, когда было положено, — в результате Германия захватила всю Европу, поставив на колени даже гордых англичан. К 1953 году над Лондоном уже развеваются флаги со свастикой, а неугомонные немцы вдруг неожиданно нападают на США. Успокаивать распоясавшуюся немчуру, как обычно, придется нам с вами. Игра вышла в версиях для PC, PS3 и Xbox 360.



И снова будущее, только уже очень далекое. Проект Core Fighter разводит по разные стороны баррикад отважных геймеров и наглых пришельцев, надумавших покорить весь необъятный космос. Что интересно, Core Fighter — проект экспериментальный, смешивающий лучшие черты современных 3D-шутеров с геймплеем классического 2D-экшена. Управляя космическим кораблем, мы сможем вдоволь настрелять инопланетян как в открытом космосе, так и в тесных коридорах межзвездных баз. Игрушка, разработанная исключительно для PC, уже поступила в продажу в США.

До полок американских магазинов на прошлой неделе добрался и телевизионный менеджер под названием TV-Giant, на который следует обратить внимание всем, кто устал от шутерных взрывов и перестрелок. TV-Giant предлагает совсем другую работу, суть которой состоит в руководстве большим телевизионным каналом. Вам придется нанимать и увольнять сотрудников, составлять программу передач, привлекать рекламодателей и пристально следить за успехами конкурентов. Если повезет — со временем организуете целую медиаимперию, а нет — так останетесь у разбитого корыта и без работы (бесталанный руководитель долго на такой серьезной должности не протянет).



НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Nancy Drew: Stay Tuned for Danger

Название локализации: *Нэнси Дрю. Опасность за каждым углом*
Разработчик: *Her Interactive*
Издатель в СНГ: "Новый Диск"
Количество дисков в локализованной версии: 1 CD

К локализации виртуальных приключений девушки-детектива Нэнси Дрю "Новый Диск" обычно подходит очень ответственно. Не стала исключением и данная игрушка — "Опасность за каждым углом" русифицирована, в целом, неплохо, однако идиллию пусть немного, но портят несколько досадных недочетов.

Для примера возьмем диалоги. Поклонники и поклонницы Нэнси Дрю прекрасно знают, что в данной серии квестов персонажей хлебом не корми — дай вволю почесать языком. "Новый Диск", как обычно, пригласил для озвучки героев игры отличных актеров, которые превосходно справились с работой. Но почему так неудачно подобран сам текст диалогов? Очень часто движения губ персонажей не совпадают с произносимой речью — то герои беззвучно разевают рты, подобно рыбам, выброшенным на берег, то, напротив, строят из себя чревовещателей, демонстрируя нам, как здорово они умеют разговаривать, не разжимая губ.



С другими внутриигровыми текстами тоже не все гладко. "Новодисковцы" выделили крупный, легко читаемый шрифт субтитрам, сопровождающим диалоги, а также соответствующим образом оформили все рукописные записки и заметки, встречающиеся в игре — наши им за это благодарности. Однако разве тяжело было проделать то же самое с текстами СМИ, которые иногда приходится читать во время расследования? Буквы-лилипуты прямо-таки "наезжают" друг на друга, сливаясь в абсолютно нечитаемое месиво. Смотреть на это — то еще удовольствие. Радует лишь, что встречается такое безобразие не очень часто.

Напоследок хочу обратить ваше внимание на полное отсутствие мануала. Да, в предыдущих эпизодах сериала руководство пользователя тоже не предусматривалось — но там хоть был неплохой обучающий режим, помогающий новичку быстро освоиться с законами игрового мира. А вот в "Опасность за каждым углом" днем с огнем не найти ни мануала, ни "Обучения" — лишь куцый "Read me", который сильно ситуацию не спасает.

Оценка игры: 7.5
Оценка локализации: 7

AlexS

The Regiment

Название локализации: *"The Regiment. Британский спецназ"*
Разработчик: *Kuju Entertainment*
Локализатор/издатель: *"Новый Диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*

Два года назад студия Kuju Entertainment дала игрокам возможность лично принять участие в реальных операциях, проводимых британским спецназом (подразделением британских воздушно-десантных сил S.A.S.).

Главным и, пожалуй, единственным серьезным достоинством игры, получившей название The Regiment, является ее документализм и историчность. А так: устаревшая даже на момент релиза проекта графика, простенький геймплей, паршивый искусственный интеллект, бедный звук — в общем, не просто середнячок, а тайтл, на который свое драгоценное время тратить не очень хочется.



И вот, российский издатель "Новый Диск" выпускает русифицированную версию The Regiment — продукт, ориентированный, в первую очередь, на интересующихся историей борьбы с терроризмом русскоязычных игроков.

Текста в The Regiment не просто мало, а совсем мало — так что больших трудозатрат адекватный перевод от локализаторов не потребовал и халтурить здесь было бы полным безобразием. Халтурить, слава Богу, не стали. Да и шрифты подобраны подходящие и читабельные — посему к текстовой информации претензий нет.

Собственно, мало в The Regiment и устной речи — и ее большая часть принадлежит Джону МакАлизу — бывшему сотруднику S.A.S. (Джон принимал участие в освобождении иранского посольства в Великобритании), который перед каждой миссией будет проводить что-то вроде ликбеза и давать историческую справку. Локализаторы в этой ситуации поступили мудро: в видеовставках они не стали заменять монолог полностью, а лишь наложили переведенную речь поверх оригинальной. Получилось замечательно.

Новичкам, скорее всего, не придется по вкусу то, что руководством пользователя "Новый Диск" локализацию не снабдил. Словом, доведется читать уже внутриигровые хинты и подобия мануала.

Если говорить в целом, локализация вышла добротной. Но не идеальной.

Оценка игры: 5,5
Оценка локализации: 7,5

Павел "barney" Брель

Legacy of Kain: Defiance

Название локализации: *"Наследие Каина. Defiance"*
Разработчик: *Crystal Dynamics*
Локализатор/издатель: *"Новый Диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Ну кто из ветеранов игровой индустрии не помнит культовую линейку Legacy of Kain? Похождения бравого вампира Каина и ловца душ по имени Разиэль на стыке тысячелетий мало кого из игроков оставили равнодушным. Жаль, но финальная часть сериала — Legacy of Kain: Defiance — получилась не совсем такой, какой мы хотели ее видеть, и лишь глубокая сюжетная линия смогла дотянуть нас до финишной ленточки. А было это четыре с мелочью года назад.

А сейчас игроки, не успевшие (как вариант — не захотевшие или не нашедшие возможности) опробовать Legacy of Kain: Defiance, смогут исправить сие упущение и все-таки "добить" линейку, причем уже на русском языке. Жаль только, что сотрудники "Нового Диска" подошли к своей задаче совсем несерьезно.

Текст — единственное, что сделано в локализации более-менее приемлемо. И то адекватным вышел разве что перевод: шрифты смотрятся убого и некрасиво. Еще более неприятно то, что диалоги остались нетронутыми: в "типа, русифицированной" версии Legacy of Kain: Defiance герои все так же разговаривают на английском. Нам же предоставили скучно оформленные титры с самым стандартным шрифтом, какой только может быть. Более того, хорошо знающие английский язык люди обязательно заметят периодически встречающиеся огрехи и "упрощения" в переводе.

Руководства пользователя нет как в папке с установленной игрой, так и на диске — что, в принципе, простительно при практически полной аркадности проекта. Но отсутствие мануала лишь подтверждает безразличное отношение локализаторов к работе над "портированием" Legacy of Kain: Defiance на русский язык.

Если вам хочется вспомнить былое и вы не позабыли сюжет всей линейки Legacy of Kain, то даже такая локализация для ностальгии сойдет. Но ежели вы обошли сериал стороной и хотите просто узнать, что он собой представляет, обходите стороной и свежеиспеченную русификацию от "Нового Диска".

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 4,0

Павел "barney" Брель

Dragon's Lair

Название локализации: *Логово дракона II. Ловушка времени/Логово дракона III. Проклятие Мордрока*
Жанр: *интерактивная анимация*
Разработчик: *Cinematronics*
Издатель в СНГ: *"1С"*
Количество дисков в локализованных версиях: *1 CD/ 2 CD*

Очевидно, вдруг осознав, что все новое — это хорошо забытое старое, "1С" с недавних пор всерьез заинтересовалась старой доброй классикой. Как результат — на прилавках игровых магазинов появились русские версии ковбойского тира Mad Dog McCree и настоящей жемчужины 80-х годов — интерактивного мультсериала Dragon's Lair.

Чтобы лучше понять, что же это такое — интерактивная анимация, давайте-ка вспомним незабвенный Fahrenheit. Все эти видеоролики, с регулярно выскакивающими на экран требованиями нажимать нужную кнопочку в нужное время... Многочисленные подражания (среди прочего — Resident Evil 4 и Tomb Raider: Legend) и восторги критиков — "Фаренгейт" стал очередной революцией в игростроении!". Так вот "революции" этой уже, оказывается, двадцать лет с гаком — еще в начале 80-х годов подобная технология использовалась при создании фэнтезийных мультиков для аркадных автоматов. Таких мультиков, как Dragon's Lair. Играя за рыцаря Дирка Отважного, мы отправлялись на спасение прекрасной принцессы Дафны из лап злобного колдуна Мордрока. Сюжет во всех трех сериях приключений Дирка был в общих чертах одинаковым, однако игры спасали искрометный юмор и великолепная анимация Дона Блута (он также работал над прекрасными полнометражными мультфильмами "Анастасия" и "Земля до начала времен").





Поскольку текста в обеих играх очень мало (буковки встречаются лишь в главном меню), а мануала не подразумевается (действительно, зачем он нужен — все ведь предельно просто и интуитивно понятно), переводчикам при создании русской версии Dragon's Lair оставалось лишь поработать над русификацией коротких монологов главных героев. "1С" не привыкать делать качественные локализации, потому великолепная озвучка не стала сюрпризом для автора этих строк — сварливая мать принцессы орет на Дирка на редкость противным голосом, рядом причитают детишки — "Папа, маму снова похитили!". Сама же Дафна слезно молит о помощи в лапах дракона — благодаря стараниям сотрудников "1С" яркий видеоряд Dragon's Lair идеально сочетается с русской озвучкой, и возникает ощущение, что смотришь полноценный мультфильм, официально локализованный для отечественных кинотеатров. Что ж, "1С" снова на высоте — другого мы и не ожидали.

Оценка игры: 5
Оценка локализации: 8

AlexS

Culpa Innata

Название локализации: *"Culpa Innata: Презумпция невиновности"*
Жанр: *адвенчура*



Разработчик: *Momentum AS*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Похожие игры: *Blade Runner, The Moment of Silence*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *23 октября 2007-го/19 декабря 2007-го*

Culpa Innata — одна из самых неоднозначных адвенчур прошлого года. Увидев первые кадры игры на выставке вроде Games Convention, от нее в ужасе отшатнешься и предпочтешь забыть о ней на очень долгое время. Недостаток бюджета дает о себе знать в роликах, движениях персонажей — никакого намека на лицевую анимацию, как это принято во всех приличных квестах, здесь нет. Но даже при таком унылом раскладе турецкая студия Momentum AS сумела высказаться в жанре — да так, что после прохождения Culpa Innata в голову приходят воспоминания о таких столпах, как Blade Runner и The Longest Journey. Удивительная история, развернувшаяся в мире будущего, заставляет поверить в то, что киберпанк до сих пор жив и чувствует себя более чем комфортно. Часы, проведенные с главной героиней, офицером Феникс Уоллис, пролетают в одно мгновение — во многом благодаря запутанному сюжету, увлекательному расследованию и постоянному анализу происходящих вокруг событий. Сумеете закрыть глаза на технические проблемы Culpa Innata — гарантированно получите массу удовольствия.

В процессе локализации "Акелла" прибегла к одной из самых излюбленных тактик — переводу диалогов субтитрами. Метод, в случае с Culpa Innata, далеко не самый выигрышный и где-то даже ущербный. Персонажи говорят друг другу крайне интересные вещи, рассуждают об утопии под названием Мировой Союз, делятся сексуальными предпочтениями и неоднократно высказывают свою точку зрения на происходящее вокруг. Подобрать профессиональных актеров, озвучить диалоги надлежащим образом — получился бы интерактивный фильм "А" класса. Справедливости ради стоит сказать, что с озвучкой даже в оригинале наблюдались проблемы — некоторые герои говорили такими омерзительными голосами, что услышать русскую речь было бы невероятно приятно.

Впрочем, вся эта история с озвучкой — лишь полбеды. Остальная часть бед приходится на перевод текста, которого в адвенчуре немало. Многие предложения переведены не совсем верно, из-за чего в тексте попадаются "тяжеловесные" фразы. Для знающих английский самым лучшим вариантом будет отключение субтитров в меню. Ключевые (важные для прохождения) вывески и надписи на предметах удостоились перевода на русский язык, а рекламные плакаты, которых немало в футуристичном Андрианаполисе, "переехали" из оригинала без изменений. За все прохождение юмор локализаторов был замечен лишь один раз — на плакате, висящем в детском интернате, красовалась надпись "Здесь могла быть ваша реклама".

В целом, крайне вялая локализация неплохой адвенчуры — надеяться на выход полностью озвученной русской версии игры не приходится, поэтому нелишним ознакомиться с оригиналом.

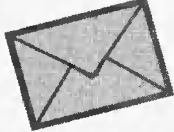
Оценка игры: 7
Оценка локализации: 6

Антон Борисов

НАША ПОЧТА

мне не нравится это путешествие!
Мне не нравится эта команда!
И, вообще,
мне ничего не нравится!
м/ф "Остров сокровищ"

Добрый день, читатели. В этом месяце от вас пришло много писем, причем объемных, интересно написанных и заметно более разнообразных по тематике. Сочиняя свои комментарии, часто ловил себя на мысли, что мой ответ грозит разрастись в целую статью (но удавалось сдерживаться:). Очень надеюсь, что со временем в "Нашей почте" все внимание будут приковывать письма, а мои попытки вставить слово в высокие рассуждения мудрых геймеров будут казаться глупыми и наивными. Обращу ваше внимание на еще одну особенность сегодняшних писем, которой подходит слово "недовольство". Читая бесконечные "не нравится", "не терплю", "не понимаю", вертелся в голове вопрос: откуда такая беспомощность перед окружающим миром? Конечно, изменить весь мир нам (пока) не под силу, но ту его часть, которая непосредственно окружает нас, нужно постоянно подстраивать под себя. Начиная хотя бы с "Нашей почты", завтрашний день которой целиком зависит от того, проявите ли вы инициативу и напишите нам письмо или ограничитесь пассивным наблюдением чужого обсуждения



John

Привет, читатели и почтальон Anuriel. Пишу в газету впервые. Пишу по трем причинам.

1-я касается письма некого mi}{er-а (январский номер), который пишет: "Хотите классного сюжета — играйте в РПГ и квесты". Глубокоуважаемый, не нужно нам указывать, во что играть, а во что нет. По поводу 10 путей прохождения демки Crysis, могу сказать, что подбежать к ящику с разных сторон — уже можно рассматривать за разные пути прохождения. Ну и напоследок, mi}{er: отдавать столько времени игре во время учебы в универе, мягко говоря, впечатляет. Надеюсь, что этот университет, не медицинский.

2. Итоги по играм года. Победитель FPS — STALKER. Что ж, результаты голосования я видел. Вот только скажите, был бы сталкер лучшим, если бы он был "буржуйским"? Очень уж много негатива вложили в это слово. Мне слабо в это верится, а добавлять баллы за славянские корни и усердие разработчиков, которые все-таки смогли довести игру до финала — не правильно. Украина давно не своя, а если хотите узнать, как любят там русских и русскоязычных, советую съездить во Львов. Я эту страну знаю не по новостям. Поэтому, Anuriel, я не вижу оснований любить украинцев больше, чем поляков, французов или египтян.

Но то, что первый не Crysis — уже хорошо. Все "за" и "против" сказаны. А вот для себя я сделал открытие: в Crytek напрочь не любят представительниц противоположного пола, а именно не умеют их создавать. Героиня Far Cry, с непропорционально большой головой и не самым красивым лицом, а заложницу Revenant-а из Crysis я еще долго буду помнить.

Я же отдал свой голос за Clive Barker's Jericho. Игра без объективных недостатков, отличная с одной стороны, еще лучше с другой. Ах да, забыл, сюжет не главное в FPS. Witcher свою награду получил. А делая ведьмака победителем за сюжет, имейте в виду, что вы сами ставите крест на значимости такого явления, как сюжет в FPS. Тогда спрашивается, зачем вообще рассматривать сюжет в этом жанре, а потом снимать баллы игре за его слабость.

И кто тогда этот Баркер по сравнению с Сапковским? Вопрос риторический. Jericho пролетел везде. Жаль.

Лучший автосимулятор. Вопрос (уже не риторический): где Race 07 Official WTCC Game? Это самый симуляторный симулятор! Где??? Пора разделять серьезные симуляторы от примитивных аркад. И первая аркада — NFS: PS. Что NFS здесь забыл? Физика топора, вид из кабины был похоронен со времен NFS 5: PU. Где повторы заездов, чтобы хоть графикой можно было полюбоваться? NFS после 5 части стал игрой для детей от 3 до 16, которые не разбираются в авто, катаются с видом от 3-го лица (или с бампера), попутно "собирая" все бонусы на дороге и которые думают, что тюнинг Pagani Zonda — это круто. NFS: PS — это очередной, но не последний гвоздь в крышку гроба с когда-то хорошей, но уже разложившейся игрой. Провал года.

3. Тем не менее, хотел бы отметить достойное качество обзоров ВР, особенно в сравнении с некоторыми "крупнейшими игровыми" изданиями наших соседей. За такие деньги требовать большее — просто не скромно.

Пару слов про локализации. Не могли бы вы делать пометку, если игра идет без диска, а то нередко, кроме кривого перевода получаешь старфорс в подарок. А локализаторы подло молчат, не указывая этого на диске.

Если же оценки игр разных авторов при рассмотрении локализации отличаются, то пускай это будет отражено, и нечего тут договариваться.

Всем удачи и качественных новых игр.

P.S. Уважаемый Anuriel, если случиться чудо, и мое письмо будет решено напечатать (хотя почти наверняка после февральского выпуска газеты "довольных" и "недовольных" писем будет достаточно), прошу не вырезать из него ничего, а также не прерывать комментариями, все в конце.

Спасибо. Ваш постоянный читатель John.

Спасибо за письмо. Действительно, замечание John-а насчет систем защиты от копирования справедливо: какие только махинации нас не заставляли проделывать с законно приобретенным диском! Разумеется, когда издатель в этом деле явно "перегибает палку", автор обзора не обходит вниманием такой недостаток.

Теперь пару слов об "Игре года". Выбирая победителя в той или иной номинации, мы не руководствуемся всякими сторонними вопросами, вроде влияния наших выводов на развитие игровой индустрии или международных отношений Беларуси. Если у "Ведьмака" лучший сюжет, значит он и победитель. Если NFS: PS похожа на симулятор гроба на колесиках, значит звание лучшего симулятора досталось не ей. Подведение итогов и так непростое дело, зачем его еще усложнять? Зачем завышать баллы "Сталкеру" за то, что он "не буржуйский", а затем снижать баллы за то, что Украина давно уже "не наша"? Мне кажутся такие рассуждения абсолютно бесполезными.



VanS-TimaN
(vans-timan@yandex.ru)

Здравствуй, уважаемая газета. В этом месяце у меня своеобразный юбилей — читаю вас ровно год. Вот и решил в честь юбилея накатать свое первое письмецо.

Комп у меня с 2003 года. Купленный в те времена (Celeron 1700, 256 ram, GeForce 4 mx 420, 80 gb), он представлял собой если не предел, то хотя бы идеал для нашего-то не слишком тогда богатого компьютерного рынка. На этой машине я прошел не один десяток добротных и хитовых игр (последними были GTA SA, NFS MW, FAR CRY, HL2+EP1 — и это на таком-то компе...) без всякого апгрейда, вплоть до начала 2007. Приобретя по дешевке Radeon 9600, количество поддерживаемых игр значительно увеличилось, но этого мало, исходя из сегодняшних варварских требований для новых игр. HL2-EP2 шел просто отвратительно по сравнению с предыдущей частью. Мало того, что устанавливался 8 часов, так еще на самых важных игровых сценах (явление Гордону Джи-мена, высасывание из Илая мозга) картинка превращалась в диафильм, а звук в жуткую абракадабру. Я полностью согласен с Amos в январской НП, что основная масса геймеров — люди 14-25 лет, и денег, естественно, постоянно не хватает на апгрейд компа. Я как раз принадлежу к этой категории. Из-за учебы не работаю, а высасывать деньги из родителей не мой подход.

К чему я это все говорю? А к тому, что на страницах НП стали все чаще появляться мысли типа "А вот у меня комп о-го-го! Все игры на нем пашут как дурные! А вы ноете, что у вас компы старые и многие новинки не работают или тормозят. Покупайте нормальные компы и все будет тип-топ".

Так ведь действительно на компьютерах пятилетней давности новинки тормозят. А если не тормозят, то сильно глючат. Тем не менее, очень много пользователей не связывают глюки с конфигурацией своего компьютера, а ищут виноватых среди разработчиков, тестировщиков, а затем и обозревателей игровых изданий. Как же, бессовестный автор не сказал в обзоре, что игра плохо отлажена! А автор обзора прошел игру "от и до", и ни один баг не встал у него на пути (даже в моей недолгой практике такие случаи были). Затем виноватых начинают искать на форумах: вы такие профи, а мой баг пофиксить не можете. Кому такое отношение понравится?

Как видите, хвастовства тут нет, а есть реакция на распространенный тип флуда. И будьте уверены: не все игры пашут, как дурные, даже на самых мощных компах. А даже если пашут, то зачастую приносят не много радости (тому много примеров было в НП).

Так говорить, мягко выражаясь, не красиво. Эти люди понакупали быстрых машин в эпоху тотального подешевения всех комплектующих и теперь считают себя самыми-самыми. Что же они не покупали компы лет 5 назад? Дорого? Вот и нам сейчас, владельцам "стариков", апгрейдить комп дорого: SDRAM заменили на DDR 2 (попробуй сейчас найти SDRAM на 1 gb), AGP заменили на PCI-express (самая крутая AGP-видюха уже считается устаревшей), IDE-винты тоже исчезают (на мой нынешний винчестер не больше четырех-пяти игр влезает, а ведь еще место под музыку, фильмы и т.д. нужно оставить). Что? Говорите просто купить новый системник? Смотрите выше на счет финансового положения. Брать деньги у родителей я не могу. Они когда-то уже хорошо раскошелились. Разводить их второй раз на пару миллионов, совесть не позволяет. Так что пока сам не начну зарабатывать, буду довольствоваться тем, что есть. А пока на страницах любимой газеты не хочется читать писанину тех, кто пыхтел над Сегой, когда мы уже затирали кнопки клавиатур до дыр, а теперь говорит, что, мол, на дворе XXI век и вы, владельцы старых машин — отстающие от жизни нытики.

Все газета, пока. Респект тебе, уважуха и все такое.

Скажу как человек, который работает с 15 лет и за это время купил 2 компьютера. Если есть желание зарабатывать деньги, то способ всегда найдется, и учеба вам в этом не помешает. Особенно если вы обладаете хотя бы минимальным опытом работы с компьютером. Можно вести факультатив в школе, админить сайт какого-нибудь музея, наконец, писать статьи в газеты (случалось, в "ВР" писали даже 14-летние ребята). За полгода запросто заработаете деньги на апгрейд, а за год — на новый компьютер. Намного правильнее, чем год за годом ждать светлого будущего. Заодно поймете, почему так гордятся своим апгрейдом иные товарищи.



Злые и сонные
Lelik1x1 и 1nr1
(lelik1x1@gmail.com)

Доброго вам времени суток, глубокоуважаемая редакция ВР, в целом, и ничуть не менее уважаемый Anuriel, в частности. Два часа ночи. Шурша Виртуалкой и хлопая красными возмущенными глазами, я и мой товарищ разглядываем подведенные вами игровые итоги года 2007... Товарищ, залив воспаленное горло третьей чашкой растворимого кофе, с криками "Я зол и негодую", пошел курить в заплеванный остальными негодующими холл студенческого общежития.

Вот они, суровые будни белорусского геймера!

Как и положено, в конце игрового года, после подведения итоговой черты, от расстроенных геймеров к вам валят тонны писем-простынь с критикой и бранью, смею предположить, порой нецензурной. Мы, естественно, не собираемся нарушать этой доброй традиции, но в то же время постараемся быть предельно лаконичны и политкорректны в изложении своих субъективных претензий к вам. Претензии не ввергают в шок оригинальностью и новизной, не становясь притом менее острыми и волнующими для нас, поэтому просим в случае невозможности публикации отправить письмо с ответом на e-mail.

Как жаль, что в огромных письмах-простынях читатели ни словом не подскажут, как улучшить систему подведения итогов года.

Вопрос следующий: "Почему Игрой Года, окрестили выкидыш славянского геймдева Сталкер?". Мы не хотим сказать ничего дурного об этой игре, она однозначно не плоха, но отнюдь не на столько, чтобы стать игрой года.

Излишнее пояснение. Неукротимое желание не сказать ничего дурного о "Сталкере" сквозит практически в каждой строчке этого письма.

Сталкер является лишь кастрированной альфой той великой игры, которую нам рисовали на протяжении шести лет. В ней нет ничего оригинального и инновационного, кроме незаезженного сеттинга. Это лишь обычный шутер, уровня Far Cry, только линейный, в который лично я до ряби в глазах успел наиграться несколько лет назад. Это игра с нулевой интерактивностью, куцей графикой и убогой физической моделью. Хваленая вами атмосфера и динамика изрядно подпорчены видными за три версты аномалиями, АИ хоть и не туп, но его редкий для шутеров скилл "Сквозькустного видения" сильно портит общее впечатление. Промышленное пожирание хлебобулочных изделий и бренчание на гитаре, сидя в трех метрах от раненого, молящего о помощи товарища, мягко говоря, не трогают. Чем вам не угодила атмосфера и геймплей Bioshock? Хотя, кажется, я понял: в нем на четыре концовки меньше, чем в Ждалкере, и его разрабатывали лишь три жалких года, разработчики не славянского происхождения...

Честно признаюсь, я проходил Сталкер два раза, это игра, в которую просто интересно играть, приятно проводить за ней свое свободное время, наблюдать за охотой стаи низкополигональных собак на стаю убого затекстурированых кабанов, на родной перекошенный забор, на бандитов в кроссовках "Адидас", она просто мила сердцу человека, который прожил всю жизнь в странах СНГ, и подавно в Чернобыле:))... Она, опять таки повторяюсь, выглядит намного лучше, чем на бумаге, у нее куча плюсов, но и о минусах не нужно забывать. Проект, согласитесь, спорный, и на игру года был номинирован, явно, сгоряча...

Так часто бывает в этом мире: те, кто в последний момент попадают в список кандидатов, неожиданно одерживают бесспорную победу. Но в данном случае я не вижу ничего странного в том, что игра, которой наше издание посвятило шесть больших статей, в итоге номинировалась на "Игру года".

Возмущение также вызвали номинанты на не самое почетное звание "Разочарование Года". TimeShift — бог с ним, однако насторожили рядом расположившиеся претенденты. Hellgate, да уж, разочарование... Не знаю чего вы ожидали от него, но все обещания, в отличие от GSC, Flagship выполнили: это отличный во всех отношениях экшн-рпг с неплохим сюжетом и врознь всем дьяблоклонам не фентези сеттингом и уморительными диалогами, которые, как вы сказали "халтурой", язык назвать ну никак не поворачивается... И еще обидная неувязочка: претендент на разочарование года по совместительству является претендентом на РПГ года — нонсенс... Еще вас внезапно разочаровал Crysis (также претендент на шутер года), с чего это вдруг вы в нем разочаровались? Даже в самом жестком эротическом сне, мне не могла присниться игра с ультрасовременной графикой, работающая без лагов на GF 4 MX... Ведь системные требования были озвучены за несколько месяцев до релиза и, следовательно, человек, который знал о них, не мог разочароваться! Никто ведь от нее ничего особенного кроме технологического прорыва и прорыва в сис. требованиях не ждал.

Приведенные вами аргументы пришли также на ум и нам, поэтому, поругавшись на очевидные недостатки этих игр, мы признали, что Hellgate: London и Crysis не являются разочарованиями года.

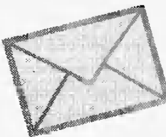
Что касается итогов, то на этом у нас все. Хотелось бы немного больше конструктивной здоровой критики в НП, побольше грамотных писем и поменьше ламерского хлама (типа как запустить HL 2: Episode Two на вышеупомянутой графической карте и о том, почему при переустановке системы игра невоз-

мутимо отказывается работать). Google вам в помощь:)

В самом деле, польза от ответа, который приходится ждать целый месяц, на мой взгляд, очень сомнительная. Еще проще, чем через Google, задавать вопросы на геймерских форумах. Дотошность ответов вас поразит.

С критикой покончено, перейдем, пожалуй, к позитиву. Хотелось бы отметить возросшее за минувший год качество газеты, неплохие во всех отношениях обзоры и авторский язык. Отдельное спасибо за рубрику “Новости кино”. Ну очень понравился обзор “Войны Динозавров” в прошлом номере :-D. В общем, всех вам благ и процветания, спасибо за внимание, с уважением злые и сонные Lelik1x1 и 1nr1.

Зимой в лесу страшен медведь-шатун, а в общежитии — геймер-шатун. Надеюсь, с приходом весны к вам вернется нормальный сон и доброе расположение духа.



Ян Рак (lightray@list.ru)

Привет ВР, Anuriel, и все все все! Пишу снова, так как тема поднятая Troll troll. Ку-ку в февральском номере показалась мне интересной. Особенно если учесть то, что музыка — это вся моя жизнь (я окончил музыкальную школу и сейчас пишу музыку на Yamaha PSR 1500 =)). Может, ей и не место в компьютерной газете, но разве это не повод, чтобы избавиться навсегда от избитых тем? В общем, тема поднята, и я хочу высказаться.

Постараюсь поддержать разговор, хотя к музыкантам себя не отношу.

Собственно мое мнение насчет понятий “Геймер”, “Неформальная музыка” и “Неформалы”: В сказанном на тему неформальной музыки отсутствует логика. Это с каких пор панк-рок и металл считаются неформальной музыкой? Неформальность — это, собственно, нестандартность, необыденность. То, что мы не привыкли видеть в обыденности. А металл, панк-рок и т.д. и т.п. — такие же стили музыки, как и эмбиент, рэп, техно и прочие. Такие же равноправные стили. На мой взгляд, в них нет ничего неформального. Насчет собственно неформалов — чуть позже.

Теперь насчет пристрастия геймеров к тяжелой музыке. Большинство их или не большинство — этого никто не знает. Но однозначно нельзя говорить о том, что геймеры стабильно в большинстве своем слушают рок-музыку. Равно как и остальные стили музыки. Я, к примеру, очень сильно увлекаюсь играми, на данный момент не могу найти ничего поиграть — во все переиграл уже. И слушаю я A-ha, Depeche mode, Moby, Travis, ATB+. То есть все люди разные, это и дураку понятно. Насчет попсы (российской и белорусской поп-музыки): Ануриэль, ну что за глупое приравнивание понятий “эстрадная музыка” и “попса”? А тот же Coldplay — это что, не эстрада?

Смотря какой классификацией пользоваться. Мне, например, наиболее близка классификация, которую дает Wikipedia. Согласно ей рок не относится к эстрадной музыке (а Coldplay — это именно рок). Зато относится к эстрадной музыке попса. Конечно, поп-музыка — не единственный вид эстрады, но, безусловно, самый популярный из тех, что можно слушать через Winamp.

Собственно неформалы — тоже понятие растяжимое. Те же готы или эмо, которых мы считаем неформалами, считают неформалами нас. =) Поэтому я считаю, что понятия “геймер” и “неформал” глупо приравнивать.

Заменим в этом абзаце слово “Неформал” на слово “землянин”, и посмотрим, что получится: “Те же готы или эмо, которых мы считаем землянами, считают землянами нас. =) Поэтому я считаю, что понятия “геймер” и “землянин” глупо приравнивать”. Чувствуете, что логики как-то маловато?

На самом деле изначально понятие “неформал” напрямую не относилось к музыке, а всего лишь означало молодого человека, который не состоит в государственных молодежных организациях.

Также хотел бы высказаться о наболевшем. Очень многие считают, что Альтернатива, Готика и Эмо — стили музыки. Меня это очень выводит, и я хотел бы доказать, что это не так.

Альтернатива. Альтернатива может быть чему-то. Именно такое значение у этого слова. Краткий экскурс в историю: в 90-х годах, когда властвовала поп-музыка, начали зарождаться первые группы и исполнители тяжелой и, в общем, рок-музыки. И именно эта музыка в свое время и являлась альтернативой поп-музыке и прочему. Сейчас в принципе продолжили называть альтернативу поп-музыке альтернативой, но альтернатива — не музыкальный стиль! Например: Группа U2 является альтернативной группе Daft-punk, но стиль ее песен — рок. Теперь об эмо. Собственно почему эмо так называется? есть такое английское слово “Emotion”, которое означает “эмоция”. То есть эмо — музыка эмоциональная, и люди, которые называют себя эмо — люди прежде всего эмоциональные. Но опять же, эмо — не стиль музыки. Если в музыке много эмоций, то это скорее всего эмо. Но стили могут быть какие угодно! То же самое о готике. Не стиль это! Создается атмосфера готичности, а стили могут быть разные. Но, скорее всего, это — рок-музыка.

Тут я с вами полностью согласен и добавить мне не чего. Разве что, на мой взгляд, музыка готов — это чаще всего электроника.

Все, я закончил. Развивайте тему, ведите дискуссии со мной, Troll troll Ку-ку. Вместе мы свершим революцию и навсегда забудем об избитых темах вроде “Consol vs Pc” и “Логотип ВР”. =)

P.S. Для тех, кто злится на меня за высказывание о Сергее Лукьяненко. Я читал его произведения, но чтобы понять, что г-но невкусное необязательно его пробовать. А вот понятие г-на у всех разное. Прежде всего, это было мое мнение.

Г-н Ян Рак, аналогия между г-ном и книгами г-на Лукьяненко несостоятельна уже потому, что второе вы все-таки пробовали читать.

Итак, господа геймеры, с нетерпением ждем весны! Новый геймерский сезон скоро начнется! =) Удачи всем! =)

Терпения вам в ожидании весны.



Fontom666 666_fantom@mail.ru

Привет Виртуалке, привет Ануриелю. Сегодня мне бы захотелось затронуть тему “антигеймерства”. Пусть эта тема и не оригинальна, но она существенна в данный момент, когда игроиндустрия так быстро развивается.

Поскольку Fontom666 показывает эту проблему только с одной стороны, я буду доказывать точку зрения диаметрально противоположную. Но к концу письма нам удастся прийти к диалектическому единству. =)

Ну, начнем, пожалуй, с того, как относятся к комповым гулям девушки. Обычно дамы отзываются о гамерах “ботаник”, “заучка” или просто “за**от”, то бишь относятся совершенно неположительно. Хотя нельзя отрицать того, что и за прекрасной половиной человечества замечаются подобного рода слабости. Если вам не безразлично отношение девушек, советую, бросайте вы этот комп. Я не буду упоминать о вреде здоровью компьютера — наслушались, накушались. Но вот только, по-моему, хоть игры и сделаны для детей, гули совсем не стоит продавать им ввиду расстройства детской психики. Сколько уже было случаев, когда ребенку отключали комп, он обещал выкинуться из окна или просто не ходить в школу. Щепетильная ситуация для родителей, не находите?

Статистика показывает, что компьютер влияет на психику детей только до 9 лет, причем ничуть не больше, чем телевизор. А лекарств от истерии придумана куча: от валерьянки до ремня.

В жизни есть огромное количество других занимательных занятий: спорт, чтение книг, искусство, различные хобби и т.д. Думаю, каждый сможет подобрать себе по интересам. Глупо просиживать штаны за компом, ведь жизнь проносится рядом.

Разумеется, если задаться целью непременно найти хобби не за компьютером, то какая-нибудь замена найдется. Но насколько при этом будет труднее добиться успеха в интересующем вас деле? Придется тратить кучу денег на новые и редкие книги. Аудиторию, которая возьмется оценивать результат вашего творчества будет несравнимо труднее найти. Поэтому большинство людей вполне осознанно предпочитают просиживание штанов за компом другим видам хобби.

Потом стариком что расскажешь внукам: как врагов отстреливал в шутере и проходил какую-нибудь миссию в стратегии? Понимаю там включать комп (=играть в игры) в виде расслабления после учебы/работы или чтобы отвлечься от плохих мыслей, но не делать же целью своей жизни вечную гонку за опытом, количеством убитых монстров.

До старости еще дожить нужно. А вот думали ли вы, о чем будете говорить со своими детьми? В настоящее время для родителей это огромная проблема. Бывает ведь так, что родители — родственники своему ребенку, но не друзья. В этом случае очень трудно приучить ребенка читать книги или заниматься спортом.

Вот расскажу вам случай: знакомые пацаны (опять пацаны! Да, Ануриель?:)) рассказывали мне о том, как заядлый геймер попробовал покататься на скейте и ему безумно понравился этот вид спорта. Он начал много кататься, “спал со скейтом”, забил на компьютерные игры. Тратил деньги только на доску. Вроде как даже достиг каких-то успехов. И вот скейт сломался, денег не было — чел, долго не думая, продал комп. И тут друзья с серьезным видом говорят: человек деградировал. В их понимании увлекаться спортом, жить невиртуальной жизнью, а не сидеть у компа до мозолей на пальцах — это ненормально для человека. Я в шоке…

Выводы нужно делать, а не в шок впадать. И первым будет такой вывод: каким бы хобби вы не занимались, найдутся люди, которые назовут ваше дело бесполезным и даже вредным. Второй вывод интереснее: способность получать удовольствие от долгого однообразного занятия, свойственная многим геймерам, в действительности встречается у людей, далеких от компьютера. Присмотревшись, вы наверняка заметите таких людей среди окружающих.

Я уже не говорю про MMORPG, про эти наркотики. МморпГ — вот уж точно Г (нехорошая вещь). Ну, опять можно привести пример на тех же пацанах;). Одноклассники слегка увлекались компьютерными играми, решили попробовать поиграть в Линейку и превратились в настоящих за**отов (девушки, где же вы?). Ну вот, гуляют в линейку целыми днями, а после выходят проветриться на улицу, для чего думаете вы? Да для того, чтобы снова поговорить о линейке! Уж школу начали пропускать по этому поводу. Пора запрещать все это дело, или, по крайней мере, возрастное ограничение ввести! Ведь реально так вредят и жизни играющего (человек часто забивает на личную жизнь, живет в виртуальном мире) и его здоровью, да и близким не в последнюю очередь.

Онлайновые RPG не являются наркотиком, и вы прекрасно это знаете. Более того, я бы не сказал, что это самый затягивающий тип компьютерных игр. Сегодняшняя популярность WoW и LA 2 ничуть не превосходит популярность StarCraft или Quake 3.

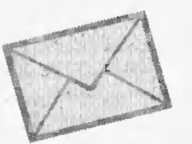
Конечно, в развитии компьютерных игр есть и плюсы. Я думаю, в скором будущем комповая графика заменит реальных актеров в фильмах. Ведь уже сейчас довольно часто и с успехом используется компьютерная графика (недавний “Беовульф” и многие другие). Также обучение с использованием игровых технологий, думаю, имело бы огромное распространение, особенно в младших классах это дало бы ученикам хороший стимул к учебе. Например, некоторые спецслужбы обучаются командным действиям в Контре, неужели нельзя придумать что-то типа этого для школьного курса? Я думаю, талантливых людей хватает. А такие занятия были бы и полезны, и приятны. Можешь еще положительные стороны привести, Ануриель?

Статью на эту тему можно прочитать тут http://anuriel.by.ru/binding/gamers.shtml. На основании ряда западных исследований в статье делаются недвусмысленные выводы. Геймеры, как ни парадоксально, больше занимаются спортом, чем не-геймеры. Они лучше социализированы, обладают более широкими знаниями в области техники и технологии, более развитым воображением и сообразительностью и феноменальной координацией и способностью концентрировать внимание. И это только начало списка, который я мог бы продолжать очень долго.

“Забудьте вы про этот комп, про эти игры. Освободитесь от зависимости! Живите нормальной жизнью,” — сказал он, пошел включил компьютер и загрузил любимую игру…

Обдумывать свои действия — благороднейшее занятие, но, похоже, в этот раз вы пришли к выводу, что ваша геймерская жизнь вполне нормальна.

P.S. Иногда очень не нравится, когда из твоего письма вырезают какую-то часть. Понимаю, это делается для наилучшего вида письма, удаляются всякие глупости из текста, но все же чувство неполноценности остается после прочтения своего письма, ведь составляя письмо, приводишь его к какой-никакой целостности и завершенности.



[QX]Ra!DeR

Привет, виртуалка! Я ваш постоянный читатель, выписываю газету примерно с начала 2005 г. и хочу сказать, что это классная газета!!!

Вот и я так думаю, хотя никогда ее не выписывал. =)

Честно признаться, пишу впервые, но появились некоторые обстоятельства, почему я это сделал:

Меня очень интересует вопрос в Need for speed ProStreet. В папке с игрой большое множество машин, примерно под 200 (как их открыть), а пройдя карьеру (не просто пройдя, а побив все рекорды трас и турниров), а также выиграв и побив все рекорды в уик-эндах в главном меню, у меня открыто примерно 80, пробовал взломать авто с помощью Artmoney, открыть-то открыл, но, к примеру, у Bugatti Veyron мощность 174, а должна быть 1004. А значит, машины недоделаны? Так вот, я где-то вычитал, что Лицензии на авто стоят дороговато: Bugatti Veyron — 1.020.000$, Koenigsegg CCX — 930.000$, McLaren F1 — 1.640.300$, Porshe GT3RS — 1.000.000$. Даже если EA сделают такой патч, который откроет все, давайте посчитаем сколько он будет стоить… не менее 500$, чтобы покрыть расходы.

Вы ответили на свой вопрос лучше, чем смог бы ответить я.

Сделайте раздел в газете о Java-играх. Все-таки это тоже перспективный жанр, и писали бы, к примеру, ссылки на их скачивание (желательно бесплатные).

Для этого существует рубрика "Карманные игры".

P.S. В газете меня все устраивает и увеличение страниц, и диск к газете вовсе необязателен (но хотелось бы увидеть такой подарок на Новый год).

P.P.S. Я так и не разу не написал Nickky (а ХОТЕЛОСЬ), вот еще одна из причин, по которой я пишу, а то и ты, Anuriel, уйдешь, и тебе не успею написать:)). А вообще, удачи тебе и успехов. И хоть я писал письмо не 2 часа, как (Overlord aka Русанов Александр). Но все равно хотел бы, чтоб его опубликовали.

***

Прежде, чем вы перевернете страницу, я попрошу вас о сущем пустяке: отправляя письмо в редакцию или на мой ящик, не забудьте подписываться. Не хочется, чтобы "НП" превращалась в диалог Анонима и Ануриеля. На этом я умолкаю и погружаюсь в месячное молчание и медитацию. До встречи в солнечном апреле.

Anuriel (anuriel.vr@gmail.com)

СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

Полный привод 2: HUMMER

Решение написать этот обзор пришло после завершения чемпионского спринта, ибо о некоторых деталях этой игры в обзоре умолчали...

Глава 1: Начало

Перед нами предстала еще одна разработка Avalon Style Entertainment "Полный привод 2: HUMMER". Вновь воскресла тема старых добрых внедорожников, которых в симуляторе ни много, ни мало, но на жизнь хватит. К сожалению или к счастью, в начале нам предстоит выбрать одно из трех открытых авто, различающихся в скорости, ускорении, управлении, проходимости, износостойкости и др. Но Avalon Style Entertainment на этом, естественно, не остановились. По мере прохождения трасс список полноприводных перевалит за десяток. А насколько быстро вы сможете сесть за руль самой мощной лошадки, зависит от скорости набирания 50.000 бонусных очков за различные заносы и выкрутасы, и получения 139.770 у.е. за призовые места.

Глава 2: На трассе и не только

И вот мы въезжаем на одну из четырех десятков трасс, и тут-то весь деготь просто так и заливается в бочку. Эта игра не для слабонервных. Но начну по порядку.

Выбрав предложенную стадию, в предвкушении борьбы, скорости, экстрима, мы долгое время наблюдаем прекрасную, удивительную чудо-фотографию внедорожника, а под ней чудополосу прогресса загрузки. Но всего через десяток другой секунд мы оказываемся на старте. Через 3 секунды начинается гонка. В зависимости от выбранного уровня сложности (аркада/симулятор) машина управляется по-разному. Но в любом случае речь не идет о реальной физике. Машина ведет себя, особенно во время дождя, как мыло в ванне. И както странновато выглядит, когда ты находишься в воздухе и, о чудо, по-прежнему управляешь автомобилем и можешь поворачивать в любую сторону. Но мы едем дальше.

На протяжении всей трассы нас ожидает не малое количество КП (контрольных пунктов), а в иных трассах и СУ (спецучастков), пройдя через которые на шаг приблизимся к финишу и заработаем бонусные очки.

Правильный, но не единственно верный, путь к КП нам подсказывают красные и зеленые суперстолбики. Однако не пугайтесь, если порой, моргнув, нигде не найдете следующих столбиков. В этих случаях вам может помочь чудокарта или собственная интуиция. Да, не удивляйтесь, если вдруг заблудились.:) Такое со мной было, и не раз. Поэтому будьте предельно внимательны на дороге!

Не могу не рассказать о возвратах. В ситуациях, когда машина застряла или перевернулась, при нажатии клавиши возврата (или же автоматически) ее возвращают на дорогу (зачастую против собственной воли!). Причем вернут не на место происшествия, а откинув далеко-далеко назад, и, вдобавок, еще выпишут штраф за возврат: 3 сек.!

Но, наконец, пройдя все эти мучения, быть может, после повторных стартов, вы финишируете первым и получаете заслуженный денежный выигрыш.

Теперь есть 2 пути: либо оставить кровно заработанные в резерве для нового Хаммера, либо отправиться в тюнинг, о котором, признаюсь, позаботились разработчики. Каждое новое приобретение так или иначе отразится на характеристике вашего внедорожника, а кое-что изменит и его внешность, но про ундеграундовские винилы можете и не вспоминать. Отремонтировав свое авто, мы двигаемся на следующую гонку. Благо, по мере зарабатывания рейтинга нам становятся доступны новые трассы и, ура, повторок мы не встретим никогда. Более того, нам постепенно будут представлять новые типы гонок. Начиная с ориентирования и трофи-рейда (4г4), нас ожидают ночные гонки, где заблудиться становится куда проще. Но чем чаще будем на вершине пьедестала, тем быстрее нам откроется завершающий заезд, и игра будет пройдена куда быстрее, чем вы ожидали.

Глава 3: Завершающая

Что же касается графики, то восхищаться ей можно было бы 10 лет назад. Все это было уже пережито. Однако невидимых камней мне по пути не попадалось. Но были камни, спрятанные за безобидной травой или кустиками, в которые, по закону подлости, обязательно врезаешься.

Ну а вставкой любимых музыкальных композиций, я думаю, уже мало кого можно удивить.

В итоге скажу — если вас не отпугивает плохая оптимизация, недоработанная физика, непродуманные трассы и не блистательная графика — эта игра для вас.

Максимальная оценка — 6.0

Serj
SSergeyV@tut.by

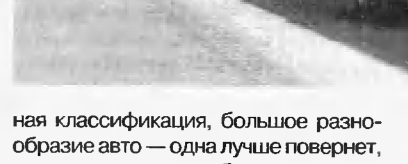


Need for Speed: ProStreet



Хочу сразу сказать, что игры из серии NFS, будь то провальный Carbon или всеми любимый Most Wanted, были, на мой взгляд, лучшими автосимуляторами из всех ныне созданных. После идей погони от копов разработчики решили начать все с чистого листа. И вот пожалуйста — 31 октября 2007 на свет вышло новое детище ЕА, гоночная аркада Need for Speed: ProStreet.

Для начала об управлении автомобиля. Больше нельзя, несясь на большой скорости, смачно цепляя и сбивая все, что под колеса попадает, въехать в невидимую стенку в виде стрелок, которые показывают направление, и без ущерба себе спокойно поехать дальше. НЕА! Нету больше такого! Чтоб правильно, без повреждений проехать трассу, потребуется вовремя тормозить и ехать по правильной траектории. И это уже отлично смахивает на реальность. Вообще в игру внедрили законы физики, чего ожидали многие игроки. Реалистичные модели повреждений, и машины не чинятся сами по себе. Придется заплатить или жетончик механикам дать. Появились турбулентность и эффект воздушного мешка. Также радует, реалистично. Вот едешь ты радостно к финишу, а там БАЦ! — горка. Те, кто научились правильно прыгать, проедут и не заметят. Но даже профи, а тем более новичкам, может не повезти. Машина подпрыгнула, а ветер зад машины подхватил и... Через секунду-другую машина скачет как заведенная. Тоже реальность. Радует поведение машин на дороге при разных обстоятельствах. Машину не так просто вывести из незапланированного заноса. Отличная классификация, большое разнообразие авто — одна лучше повернет, другая разгонится побыстрее.



Очень красивы и продуманы трассы. Где-то камень, где-то после аварии валяется бампер соперника, где-то стоит ограждающий знак и т.д. Графика просто класс! Отлично детализированы авто, трассы, окружающий мир, люди. Очень радуют глаз красивые модели на передних планах. Они только красят ProStreet.

Очень оживленные модели людей — разработчики над этим, видно, долго работали. И результат налицо. Люди то и дело танцуют, участвуют в шоу, смотрят гонки, пялятся и фотографируют моделей с автомобилями. Реальность на высочайшем уровне. Очень понравились скоростные гонки. Ни в каком другом виде состязаний нельзя быть настолько сосредоточенным, а так как я сам гонщик, то для меня это отличная тренировка нервов и концентрации. В общем, плюсов очень много.

Еще раз скажу, что реалистичность доведена до высочайшего уровня. Но в игре есть и минусы. Если уж разработчики решили делать правдоподобную игру, то пускай она такая и будет. До сих пор не избавились от старого варианта дрифта, пускай состязаться придется в скоростном плане, а не в набирании очков. По моему мнению, самый большой недостаток — это состязание "Вилли": где это видано, чтоб машина становилась под углом 90 градусов и так ехала. Во-первых, задний бампер сорвало бы к черту, во-вторых, машина механически не может так сделать! Это главный недостаток, на мой взгляд.

Но несомненно то, что игра NFS ProStreet станет иконой и примером для будущих автосимуляторов. Остается надеяться, что остальные детища ЕА не повторят и не приобретут новых ошибок, и разработчики будут делать игры еще лучше прежних...

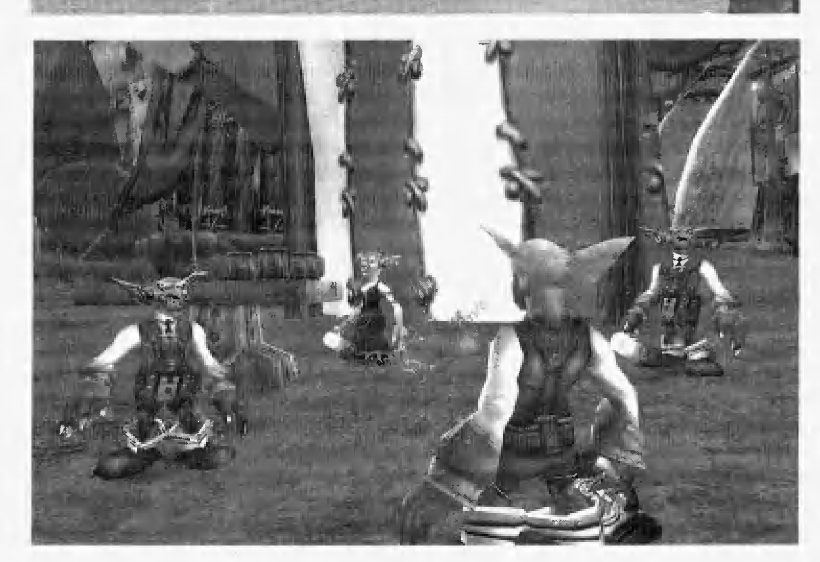
KimiFer

СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

World of Warcraft







Онлайновые игры очень медленно, но зато уверенно и основательно входят в нашу жизнь. Это и понятно, играть вместе или против такого же, как ты сам, геймера весьма интересно. На сегодняшний день большинство разработчиков нам предлагает огромное количество продуктов этой игровой категории. Лидирующие позиции в этих списках занимают MMORPG развлечения. Среди них вырвалось вперед с достаточно большим отрывом детище Близзард – World of Warcraft.

Действия в World of Warcraft происходят после последнего конфликта, который произошел по вине бунтаря полуэльфа-полудемона Илидиана, через темный портал слуги поверженного Пылающего Легиона иногда попадают в Азерот. Орда и альянс сдерживают пока этот натиск. Страж строка Каазак не оставляет попыток снова призвать своих могущественных повелителей. Армия нежити во главе с королем личей Артасом на северном материке ждет своего часа. В мире воцарилось хлипкое подобие мира между Ордой (Таурены, Орки, Тролли, Андеды (нежить), Кровавые Эльфы) и Альянсом (Дренеи, Люди, Ночные Эльфы, Дварфы (крупные гномы), Гномы (действительно маленький вариант)), которое тревожат только мелкие стычки между этими сторонами. Вы выступаете в роли наемника. Вам предстоит выбрать сторону конфликта, расу и класс. Что представляет собой этот выбор?

Сначала вам предлагают выбрать одну из двух противоборствующих сторон, т.е. Альянс и Орда. Они, в свою очередь, представлены разнообразными расами.

Альянс: Ночные Эльфы, Люди, Дренеи, Дварфы и Гномы.

Орда: Тролли, Орки, Таурены, Нежить и Кровавые Эльфы.

Выбор расы влияет только на дальнейший выбор класса и обусловлен, скорее всего, личностным отношением игрока. Также можно выбрать пол, здесь — кому как нравится. А вот с классами гораздо интересней. Их всего девять: Варлок, Охотник, Мошенник (por), Монах (Priest), Палладин, Воин, Маг, Шаман и Друид. Есть герой-класс или правильней эпический класс — рыцари смерти. Он дается игрокам высоких уровней и при выполнении каких-либо особенных требований. Классы делятся на три основные группы: Танки — это классы, которые во время групповых сражений основной удар берут на себя, в игре это Воин и Друид; Хилеры — лечащие классы, тут видно из определения, они лечат, воскресают и т.д., умеют это делать Палладины, Маги, Друиды, Монахи отчасти Шаманы; последняя группа Дамагеры — классы, которые наносят максимальное повреждение и отвечают непосредственно за уничтожение врагов в групповых баталиях, чаще всего это Охотники, Шаманы, Мошенники (для меня этот класс до сих пор остается загадкой, так как нигде я не смог найти точное подтверждение того, что это класс дамагеров, да и, пожалуй, к другим основным группам его не отнесешь). Также есть герой-класс или правильный эпический класс — рыцари смерти. Он дается игрокам высоких уровней и при выполнении каких-либо особенных требований. Это не значит, что вам просто придется в одном случае прикрывать всех своей могучей спиной либо лечить, либо выкашивать врагов. Просто любой класс что-то делает лучше; а что-то хуже и не более. Большую часть игры вы проведете в сингл-режиме, и умения вашего героя вполне хватит для прохождения одиночных заданий.

World of Warcraft — это классическая RPG с весьма ощутимыми добавлениями. Вы качаете своего героя, выполняя задания и квесты. Этим вы получаете драгоценный опыт, который влияет на развитие навыков и умений. Но на этом близардовцы не остановились, теперь, помимо каких-то физических и колдовских умений, наш герой получает две основные и три второстепенные профессии, с помощью которых человек может одевать, кормить, поить, создавать и улучшать оружие и броню своего персонажа и самое главное — зарабатывать внутриигровую валюту, которая играет весомую роль в геймплее. Для вещей, которые производит персонаж, существует система NPC-продавцов и аукцион. Основные профессии: Шахтерство, Зачарование, Кузнечество, Ювелирное дело, Травничество, Кузнечество, Алхимия, Кожевеное дело (добыча кожи и производства из нее изделий), Портной. Побочные профессии: рыболовство, кулинария и оказание первой помощи. Выбор основной профессии зависит от класса персонажа, т.е. магу точно не надо быть кузнецом, а воину — не шить накидки и балахоны. Второстепенные специальности не зависят от класса, их можно изучить, а можно и игнорировать.

Мир игры огромен, частично интерактивен. При всей слабости графики привлекает приятное глазу буйство красок и цветов. Несмотря на относительно большие размеры локаций, передвигаться по ним достаточно легко. Для этого существует система воздушных путей, эдакий аэрофлот, который состоит из гиппогрифов, грифонов и валькирий. Также есть метро (!!!) и дирижабли. На старших уровнях у игрока появляется возможность приобрести ездовое животное.

Попытаюсь хоть как-то ответить на вопрос: почему ВоВка самая популярная онлайновая игра и количество подписчиков неизменно растет вот уже который год. А все на самом деле просто. Ставка компании Blizzard была сделана на свой очень сильный, грамотный и продуманный брэнд под название ВарКрафт. Многие покупали вовку потому, что хотели ощутить или увидеть мир Калимдора и Азерота с другого ракурса или просто от вида третьего лица. Хотели принять участие не как командир небольшого отряда юнитов на ограниченной территории, а как полноценный житель этого мира. Вот тут я подвожу свою мысль к еще одной составляющей успеха и популярности этой игры. В мире Варкрафта мы не играем, МЫ ЖИВЕМ. Мы воюем с разными мелкими фракциями, которые в большом количестве представлены на материках. Соперничаем с Ордой или Альянсом и, что самое интересное (еще один низкий поклон Близзард), мы воспринимаем оппонентов и союзников не как людей, которые сидят за своими компьютерами, а как настоящих жителей этого мира — эльфов, орков, тролей, гномов и т.д. Мы куем, шьем, собираем травы, вытачиваем камни и готовим волшебные зелья. Кушаем и отдыхаем. Мы торгуемся на аукционах (на одной такой продаже я висел почти полчаса и сделал 14 ставок), осваиваем новые земли и новые ресурсы, наконец, ловим рыбу и участвуем в турнирах на звание лучшего рыбака. Помогаем новичкам или выполняем групповое задание, где каждый член команды, как шестеренка в часах, и самое главное — общение с людьми, которое, несмотря на виртуальный мир игры, является очень и очень живым.

Техническая сторона. Графически World of Warcraft уступает своим основным конкурентам (GuildWars и LineAge). Немного угловато, квадратно слегка, но в то же время есть и тени, листья под дуновением ветра шевелятся, играют солнечные блики. Необычайно красочно. Близзард не стремилась сделать совершенную визуальную оболочку для своего проекта. Эти великие игроделы всего лишь в очередной раз хотели окунуть в незабываемый и любимый мир варкрафта

Музыка это просто отдельный разговор. Можно ее описывать достаточно долго, но буду краток и лаконичен: красиво, удачно, профессионально и атмосферно.

Интерфейс без нареканий, а возможность устанавливать многочисленные аддоны вообще позволяет подстроить под себя лично полностью все управление. Играбельность, для онлайн игры — без комментариев. На мой взгляд, я бы поставил этой игре оценку 9,5 из 10. Куда исчезла половинка? Снял за то, что игра может вырвать человека из общественной и личной жизни (и немножко ударит по финансовому состоянию игрока). Ну, это кому как.

На самом деле я затронул лишь видимую часть айсберга под названием World of Warcraft. Все то, что из себя представляет эта игра, сложно вместить в одну статью. Я лишь попытался поверхностно описать так, чтобы этого хватило для общего представления. Насколько это у меня получилось, судить только вам.

Gannibal King

Корсары: Город потерянных кораблей

Здравствуйте. Я написал мой первый маленький обзор для рубрики "Своя колокольня", выразив свое мнение об игре "Корсары: Город потерянных кораблей".

Когда фанаты взялись за "Возвращение морской легенды", никто не ожидал, что это положит начало профессиональной карьере seaward. Теперь Seaward нечего доказывать, но они продолжают удивлять.

С первого взгляда в глаза бросается неплохая графика. Движок Storm 2,5 обновили до 2,8. Текстуры стали красивее. Модели частично избавились от выпирающих углов, а люди теперь научились шевелить ртами. Джунгли тоже подправлены, а с водой и погодными эффектами у Акеллы никогда проблем не было. Анимация фехтования хорошая, даже кровь появилась! Теперь люди не просто ходят по городу, но и совершают что-то подобное на действие: грузчики переносят бочки, нищие сидят и попрошайничают, а дамы отвешивают поклоны направо и налево. В игре появились мушкетеры, которые в кои-то веки научились правильно держать ружья. В тавернах впервые со времен первой части люди пьют из кружек. Вообще анимации достойны похвалы!

Помимо мелких квестов, которые вам раздают прохожие (типа спаси потерянного мужа), можно получить и большие, вроде похода на Панаму под началом самого Генри Моргана! Новый герой — Питер Блад, заменивший Эдварда Тича, обзавелся собственной сюжетной линией по мотивам романов Рафаэля Сабатини. Побочных квестов большое количество!

Боевая система практически не изменилась, зато AI стал умнее, хоть и не намного, но тоже приятно. В море враги способны на умные маневры. Но сложнее от этого битвы не стали. На карте враги боятся сильных эскадр.

Игра запоминается своей атмосферой, Город Потерянных кораблей и Теночтитлан, появившиеся в аддоне, захватывают дух! Появившаяся возможность ходить по дну в специальном костюме еще больше разжигает интерес к игре.

Но не думайте, что игра идеальна! Чтобы пройти некоторые квесты, зачастую без прохождений и форумов не обойтись, когда тебя просят найти ключ, который лежит где-то там, на одном из кораблей, и когда ты битый час ищешь подсказки, нервы не выдерживают. Иногда, чтобы найти что-нибудь, надо несколько неигровых дней плавать по архипелагу.

Seaward добавила несколько новых мелодий и частично заменила звуки, появились новые загрузочные картинки. Как-никак, "Город потерянных кораблей" это наивысшая точка в сериале, из фанатов студия Seaward превратилась в умелых разработчиков, и надеюсь, что это приведет к Корсарам 4.

Радости:

— большое количество побочных квестов

— великолепная анимация фехтования

— отличная морская атмосфера

Гадости:

— невидимые стены, преграждающие путь

— невозможность прыгать

— для прохождения некоторых квестов не дано никаких подсказок

Моя оценка: 8,0.

Алексей (Mark Helops)

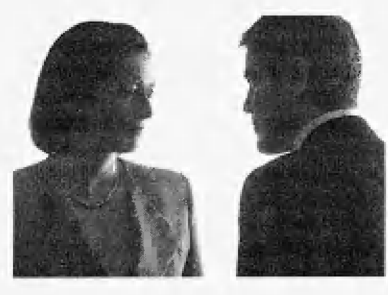
Рубрика "Своя Колокольня" формируется из присланных в редакцию писем читателей. Данные материалы отражают личную точку зрения их авторов и могут не совпадать с мнением редакции. Просьба в своих статьях не использовать фразы или статьи целиком, опубликованные в других СМИ и интернет-ресурсах. Присылать материалы для рубрики "Своя Колокольня" следует на редакционный e-mail vr@nestormedia.com.

НОВОСТИ КИНО

24 февраля в театре «Кодак», что в Лос-Анджелесе, прошла восьмидесятая церемония вручений Американской киноакадемии «Оскар». Несмотря на юбилейность, прошла она довольно скучновато, чему виной, скорее всего, была недавно закончившаяся забастовка Гильдии сценаристов. Лучшим фильмом был выбран **«Старикам здесь не место»** режиссеров братьев Коэнов, так же их творению «отошли» статуэтки за лучшего режиссера, лучшего актера второго плана (Хавьер Бардем) и лучшего адаптированного сценария. В копилку фильма про цену американской мечты **«Нефть»** попали «Ос-



кары» за лучшего актера (Дэниел Дэй-Льюис) и лучшего оператора (Роберт Элвист). Третий герой дня — комедия про подростковую беременность **«Джуно»** — отличился только наградой за лучший оригинальный сценарий. А судебная драма **«Майкл Клейтон»** — за лучшую



актрису второго плана, которой стала Тильда Суинтон. Лучшей актрисой была признана француженка Марион Котияр за роль Эдит Пиаф в биографической картине **«Жизнь в розовом цвете»** (фильм также стал победителем в номинации «лучший грим»).

Это что касается главных фильмов 2007-ого года. Также зазвездились: «Рататуй» (лучший мультфильм), «Золотой компас» (лучшие спецэффекты), «Искупление (лучший саундтрэк), «Однажды» (лучшая песня), «Ультиматум Борна» (лучший звукорежиссер, лучший звуковой монтаж, лучший монтаж), «Фальшивомонетчики» (лучший фильм на иностранном языке), «Суинни Тодд: Демонический парикмахер с Флит-стрит» (лучшие декорации), «Золотой век» (лучший дизайн костюмов).

Первый фильм новой трилогии о борьбе человечества с восставшими машинами под длинным названием **Terminator Salvation: The Future Begins** (в простонародье просто «Терминатор 4») выйдет 22 мая 2009 года. Напомним, что действие картины развернется уже в будущем, во время легендарного восстания под предводительством Джона Коннора. Главные роли сыграют Кристиан Бэйл и Сэм Уортингтон.

Голливудские продюсеры никак не додумаются, что сериальность иногда убивает франчайзы. Так было, например, с «Пунктом назначения» — третий фильм оказался довольно скучным и предсказуемым триллером. К сожалению, сюжетная идея серии такова, что клепать новые фильмы о бегстве от смерти можно до бесконечности. Все это вот к чему: не за горами **«Пункт назначения 4»**, который, к счастью, срежиссирует Дэвид Ричард Эллис, режиссер второй части (по мнению многих киноманов — лучшей).

Радуйтесь поклонники аниме и манги **Akira**! Студия Warner Bros. удосужилась, наконец, заняться ее экранизацией и даже уже предприняла серьезные шаги. Для начала сообщила, что это будет дилогия, первый фильм из которой намечен на лето 2009 года. В режиссерском кресле восседает голливудский дебютант Руайри Робинсон, известный по короткометражному анимационному фильму, шесть лет назад номинировавшемуся на «Оскар». Леонардо ДиКаприо возьмется за продюсирование картины, а также снимется в одной из главных ролей.

Хоррор-комикс **Black Hole** готовится к своему перерождению на киноэкране. Поможет ему в этом никто иной как культовый режиссер Дэвид Финчер («Бойцовский клуб», «Игра»), что само по себе уже внушает гигантскую уверенность в успешности картины. Но за сценарием стоят Роджер Эйвери («Криминальное чтиво») и Нил Гейман («Звездная пыль») — а это двойная уверенность. Первоисточник рассказывает о странной болезни, передающейся среди подростков половым путем. Последствия возникают самые разные по степени ужасности. А через некоторое время в округе начинают происходит убийства... Финчер намерен взять психологизмом. Как обычно.

После успеха «Рокки Бальбоа» и последнего «Рэмбо» Сильвестр Сталлоне уже не может остановиться и намерен снять сиквел «**Скалолаза**». Хватит ли его намерений уговорить кинокомпании на финансирование? Сомнительно, учитывая не такую уж легендарность этой ленты с участием Слая.



Продюсер Скотт Стейндорфф и компания Stone Village Picture возьмется за экранизацию романа Михаила Булгакова **«Мастер и Маргарита»**. Понятное дело, что по оригиналу пройдутся сценарными ножницами, но самое главное обещают оставить на месте: и Воланда, и Москву, и Понтия Пилата с Иешуа и, собственно, самих Мастера и Маргариту.

Режиссер Роланд Эммерих, автор «Дня независимости», «Послезавтра», твердо намерен вновь взяться за фильм-катастрофу. Ну, мания у него такая. Бывает. Новый фильм носит название **2012**, хотя нас предупредили, что с предсказанным цивилизацией Майя апокалипсисом (который также приходится на 2012-ый год), он никак не связан. Как именно Эммерих собирается угробить человеческую цивилизацию, пока неизвестно.

Цеват Йерли и студия Crytek ведут переговоры с заморскими киношниками на предмет экранизации **Crysis**. Об этом Йерли официально заявил на конференции Imagina 2008 в Монте-Карло. Что ж, если права на экранизацию Голливуд все-таки приобретет, то им серьезно придется поработать сначала со сценаристами. На той же конференции глава девелоперской студии обмолвился также, что с нетерпением ждет Far Cry Уве Болла и считает, что фильм получится неплохим. Мы, конечно, верим. Уве снимет шедевр!

Берлинский Gosha

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Расследование продолжается

Telltale Games анонсировала новый эпизод из жизни самых известных в мире сыщиков — новая часть юмористического квеста Sam & Max имеет название Chariots of the Dogs. На этот раз легендарным псу и кролику предстоит предотвратить мировой заговор нового злодея, который основательно запутал следы и скрывается среди старых знакомых детективов. Как утверждают разработчики, игравшим в предыдущий эпизод придется значительно легче в расследовании — впрочем, все это вовсе не означает, что понять Chariots of the Dogs смогут только старые поклонники Sam & Max. Новый эпизод станет доступен подписчикам сервиса GameTap с 13-го марта, а на сайте разработчиков он появится уже на следующий день.

Закрытие Iron Lore

Студия Iron Lore Entertainment, известная прежде всего благодаря ролевой игре Titan Quest, была вынуждена признать себя банкротом и закрылась. Основанная в 2000-м году, компания праздновала успех после появления оригинального Titan Quest, затем выпустила недурственное дополнение Titan Quest: Immortal Trone и взялась за создание аддона Warhammer 40.000: Dawn of War — Soulstorm. Права на разработку последнего тайтла стали следствием успешной работы Iron Lore, которая в 2006-м году удостоилась награды на церемонии Game Developers Choice Awards. Конкретных причин, из-за которых студия столь неожиданно закрылась, руководство Iron Lore не озвучила — представители компании сослались на целый ряд финансовых неувязок. Исчезновение столь талантливой студии — большая потеря для мирового геймдева, так что будем надеяться, что бывшие сотрудники Iron Lore вскоре создадут новую студию.

Ловись рыбка, большая и маленькая...

Огромные волны, жестокие морозы, сильнейшие бури и отважные люди — вот четыре краеугольных камня, лежащие в основе рыболовной игрушки Deadliest Catch Alaskah Storm (PC и Xbox 360). Проект предложит геймерам вжиться в просоленную шкуру современного морского волка, набрать команду из нескольких таких же отчаянных сорвиголов, и попытать счастья в рыболовном бизнесе у берегов Аляски. Очень большой акцент в Deadliest Catch Alaskah Storm будет сделан на реализм — игра разрабатывается в сотрудничестве с каналом Discovery, так что, думается, накладок с реалистичным отображением суровых будней рыболова быть не должно. Новый рыболовный тайтл от известного познавательного телеканала должен доплыть до полок магазинов уже в апреле этого года.

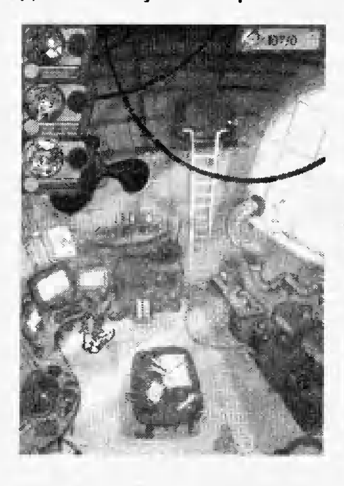
ПРИСТАВКИ

Новый GTA-сайт

Rockstar торжественно объявила о появлении во Всемирной Сети нового GTA-ресурса. Как нетрудно догадаться, посвящена свежая "автоугонная" страничка грядущему **GTA IV**, который должен объявиться в продаже 29 апреля на PS3 и Xbox 360. Ну, а дабы скрасить долгие дни ожидания даты релиза, предлагаем вам время от времени наведываться на www.rockstargames.com/iv — там, правда, пока висит лишь одна обоина, но, уверен, в самое ближайшее время ресурс начнет наполняться всякими интересностями.

"Ежик в кармане" возвращается

Первая RPG о всемирно известном ежике Сонике получила название **Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood**. Игрушка создается эксклюзивно для Nintendo DS силами студии BioWare. Уже известно, что в "Темном братстве" фанатов ежа будут поджидать командные пошаговые бои, причем в свою команду игроки смогут набрать до четырех персонажей — всего же на выбор будет предложено 11 героев. Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood должна поступить в игровые магазины в этом году.



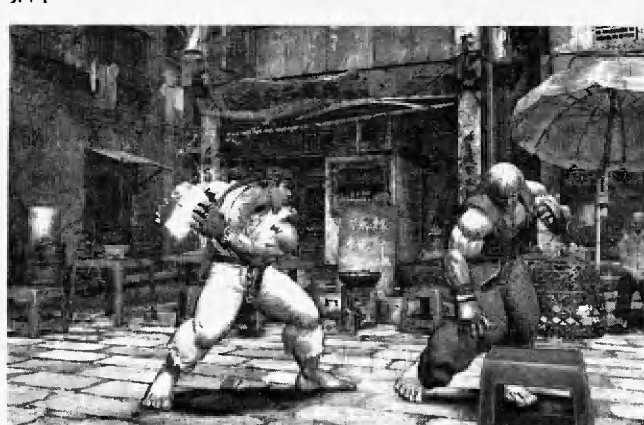


Классика для Wii

Две классические игрушки недавно поступили на виртуальные полки интернет-магазина Wii Shop Channel. Легендарный NES-хит **Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom** обойдется ретрогеймерам в 500 Wii Points. Не менее легендарную эпическую JRPG **Phantasy Star II** (Sega Genesis) уже можно приобрести "всего лишь" за 800 "виртуальных монеток".

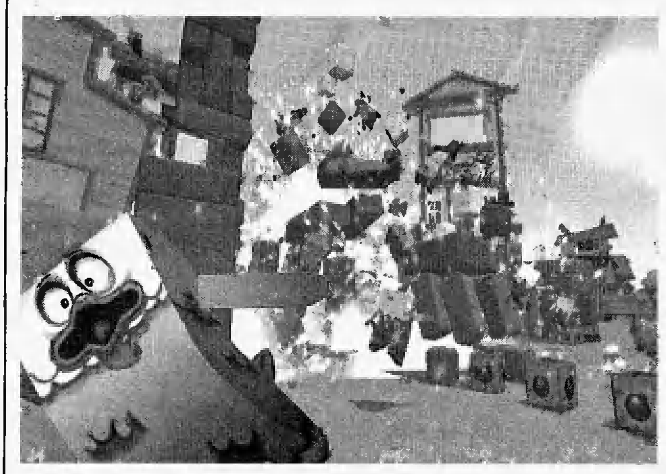
Street Fighter IV: объявлены файтеры!

Ни одного месяца не проходит без новостей от Capcom по поводу грядущего **Street Fighter IV**. В частности, в феврале разработчики представили нам еще нескольких игровых персонажей — большая часть из них, как выяснилось, "эмигрировала" в новую серию из Street Fighter II. К Рю, Кену, Далсиму и Чан Ли присоединятся русский тяжеловес Зангиев, десантник Гайл, сумоист Е. Хонда и дикарь Бланка, проживающий в джунглях Бразилии, — как видите, все персонажи второго эпизода, за исключением боссов. Более того, даже дизайн одежды героев будет выдержан в старом стиле. Однако не обойдется и без новичков — общественности уже были показаны здоровяк в каратешном прикиде по имени Абель и девушка Кримсон Вайпер, которую разработчики характеризуют как "хитроумного" персонажа. Леди полагается в битве не столько на свой боевой стиль, сколько на всякие технические ухищрения, вроде "электрических" или "огненных" ударов.



Игрушка от Спилберга

Известный режиссер Стивен Спилберг в данный момент работает рука об руку с EA над "киношно-игрушечным" проектом **Boom Blox** (данный тайтл разрабатывается для Nintendo Wii и мобильных телефонов). Смешные герои на протяжении трех сотен уровней путешествуют по сказочной кино-стране — искатели приключений проходят через локации-ужасы, уровни-вестерны, экшен-дворы и фэнтези-площадки. Вот, вкратце, что нас ожидает в Boom Blox. Игрокам-киноманам проект предложит также три десятка разнообразных героев и мультиплейер, в котором можно играть как плечом к плечу с друзьями, так и против них. Релиз игрушки намечен на май сего года.



Нэнси Дрю снова за работой!

The Clue Bender Society, организация, объединяющая великих детективов, готовится принять в свои ряды нового члена. Трем соискателям предстоит пройти серию тестов на проверку сыскных способностей. Но неожиданное происшествие нарушает ход экзамена — штаб-квартиру общества детективов обокрали! Какой позор для сыщиков с мировым именем... и какая отличная возможность для кандидатов в детективы блеснуть своими способностями. Подходящее дело для Нэнси Дрю!

Проект **Nancy Drew: The Mystery of the Clue Bender Society** — очередная игрушка о приключениях всемирно известной девочки-детектива — разрабатывается исключительно для Nintendo DS. В игре поклонников Нэнси будет ждать новая запутанная история, состоящая из девяти глав. Причем на этот раз мисс Дрю придется не только допрашивать подозреваемых и собирать улики, но и гонять на снегоходах, и плавать на лодке. Само собой, в процессе игры будут максимально задействованы возможности консоли — к примеру, микрофон будет применяться для поиска скрытых улик, а сенсорная панель — для навигации по меню с уже найденными уликами. **Nancy Drew: The Mystery of the Clue Bender Society** должна поступить в продажу летом этого года.

Релизы

Суровые китайские рыцари в прошлом месяце отправились в шестой поход на Консольные земли — Koei выпустила в большой мир игрушку **Dynasty Warriors 6** (PS3 и Xbox 360). Действие проекта разворачивается в Древнем Китае, где великие воины постоянно только тем и занимаются, что рубят друг друга на мелкие кусочки. Одной из главных новинок свежего кинематографичного экшена от Koei стало бесконечное комбо, позволяющее быстро и гарантированно отправлять в гробы массу врагов. В США новые



"китайцы" продаются с 19 февраля, в Европе же игра должна выйти 7 марта — отличный подарок к празднику для прекрасной половины человечества:).

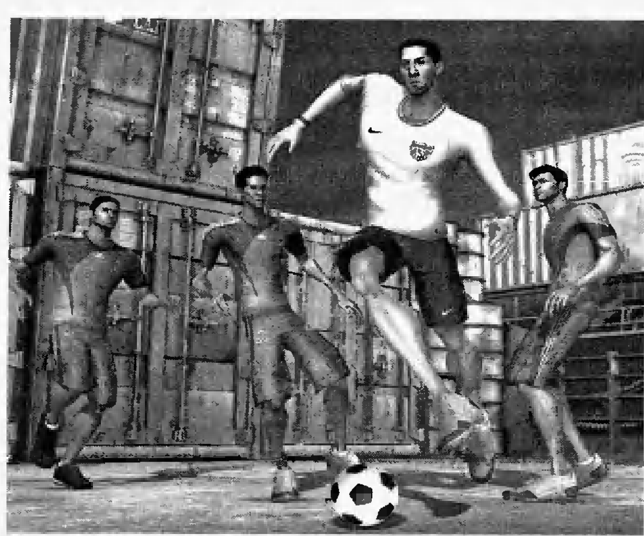
На радость всем обладателям карманной консоли от Sony в продаже 4 марта появилась игра **God of War: Chains of Olympus**. Вместе с воином Кратосом — главным героем сериала — на PSP перебрались мифологические монстры, красивые локации и жестокие боевые приемы — в общем, все то, что мы так любим в играх данного сериала. Причем Chains of Olympus — это абсолютно оригинальный проект, сюжет которого рассказывает предысторию серии God of War.



До той же PSP наконец-то докатился и последний эпизод знаменитого гоночного сериала — **Need for Speed: ProStreet** приехала в европейские игровые магазины 22 февраля. 35 различных машинок, возможность подстраивать сложность игры под свой уровень мастерства, гонки по Токио и пустыням Невады, а также машины и треки, открывающиеся в процессе прохождения игры — все это вам с гарантией обеспечит карманная версия всемирно известной ProStreet.



А вот игрушка **FIFA Street 3** решила не замыкаться на какой-то одной консоли, а почтить своим присутствием сразу несколько современных приставок. Ватага мировых футбольных звезд, нарисованных в комичном карикатурном стиле, вооруженных профессиональными, легко исполняемыми финтами, заявилась на Xbox 360, PS3 и Nintendo DS. Свыше 250 футболистов в игре разделены на 18 интернациональных команд.

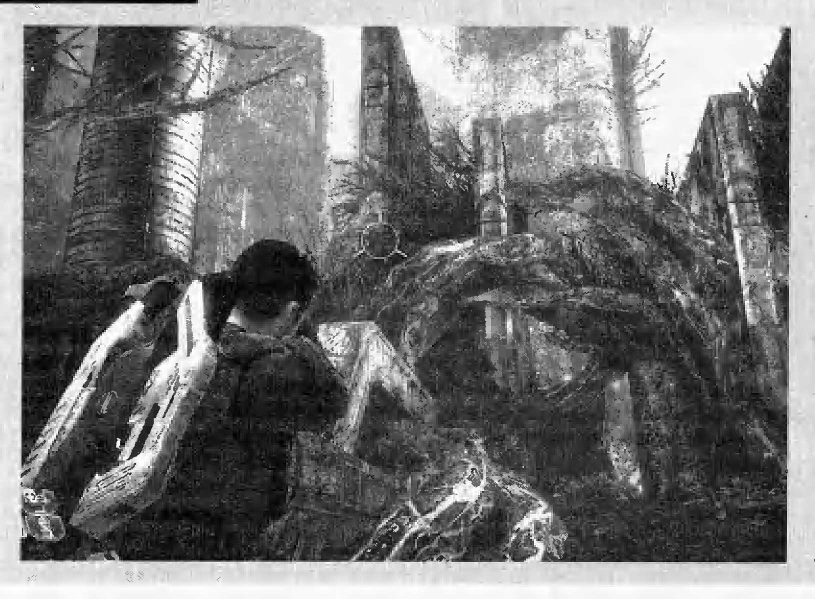


AlexS

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Mass Effect приходит на PC

Поговорка "обещанного три года ждут" явно не подходит для наделавшей немало шума RPG Mass Effect от студии BioWare. Вышедшая на Xbox 360 в ноябре прошлого года, игра удостоилась самых теплых слов от ведущих игровых СМИ и теперь спешит на PC. Как водится, в качестве компенсации за ожидание владельцев персональных компьютеров порадуют бонусными ветками сюжета, новыми диалогами и, кто знает, ранее не встречавшимися персонажами. BioWare всегда отличалась бережным отношением к собственным проектам, так что надеемся, что качество портирования Mass Effect (особенно революционной системы диалогов) будет на уровне. Дата релиза PC-версии — 6 мая 2008 года.



Борьба шахтеров

Вслед за анонсированным на GDC (Game Developers Conference) Gears of War 2 (который пока заявлен только для Xbox 360), THQ объявила о разработке шутера Red Faction: Guerrilla, которым занимается известная студия Volition.

Игравшим в предыдущие части Red Faction, не составит труда назвать главную "изюминку" нового проекта — интерактивное окружение и возможность разнести противника на мелкие кусочки. Guerrilla создается на совершенно новом движке, который поддерживает все модные особенности: реалистичное освещение, корректную физику, интерактивность окружающего мира и "продвинутый" звук. Как говорит издатель, геймплей будет продиктован сюжетом и названием игры — борющиеся за свободу на Марсе шахтеры станут придерживаться "партизанской" тактики, избегать открытых противостояний и постоянно пользоваться укрытиями.

От сравнений Red Faction с Gears of War трудно удержаться, так как в новой части "шахтерского" шутера камера прыгнула за плечо главного героя, а успех многих перестрелок зависит от грамотного использования укрытий. Впрочем, надеемся, что все эти совпадения окажутся случайными — Red Faction довольно старый бренд, которому присуща оригинальность.

В качестве целевых платформ для Guerrilla заявлены PC, Xbox 360 и PS3, а выход игры намечен аж на 2009-й год.

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Акустическая система Edifier X600 — выбор геймера

Компания Edifier довольно быстро стала популярной на белорусском рынке, а ее акустические системы у всех, что называется, "на слуху". И дело тут вовсе не в громких рекламных слоганах — успех достигнут качественным звуком, привлекательным дизайном и одними из самых привлекательных цен в сегменте. Модель Edifier X600 позиционируется компанией как акустика для игр, поэтому пройти мимо нее и не рассказать о ней в "Виртуальных радостях" мы попросту не могли.

Перспективный трифоник

Внешний вид Edifier X600 стильный — расположенные в непосредственной близости от компьютера сателлиты и объемный сабвуфер наверняка привлекут внимание защедших к вам гостей. Дизайн системы в меру футуристичен, что наверняка придется по вкусу большинству геймеров. Черные колонки примерно в полтора раза меньше саба, спереди имеют накладную пластмассовую панель. Благодаря расположенным сзади пазам, сателлиты можно повесить на стену, что очень удобно — на рабочем столе иногда не хватает места даже клавиатуре. Кстати, повесив колонки по бокам монитора, вы сможете не только сделать звук более объемным, но и избежать небольшого недостатка в конструкции сателлитов — это мы про ножки из пористого материала, на максимальной мощности — колонки нет-нет, да и двигаются.

Все органы управления акустической системой расположены на боковой стенке сабвуфера, что не вызывает дискомфорта при расположении саба на столе. Самый крупный компонент акустики выполнен в схожем с сателлитами дизайном, однако полностью окрашен в черный цвет и имеет массивную защитную решетку с акустической тканью. Вид некоторой акустики откровенно выигрывает, если снять защитные решетки с колонок и сабвуфера, однако Edifier X600 явно не из их числа, чувствуется работа канадских дизайнеров.

Качество сборки трехкомпонентной системы (трифоника) оставило приятное впечатление. При расположении сателлитов и сабвуфера возле компьютера ни один из компонентов не скрипел и не огорчал посторонними шумами. Некоторые вопросы вызвал лишь сабвуфер, располагать который следует непосредственно возле себя либо под рабочим столом. В первом случае все, казалось бы, просто — органы управления под рукой, никаких проблем с отыгрыванием басов. Однако большие размеры саба заставляют задуматься над тем, чтобы убирать сабвуфер под стол — тут-то и начинаются проблемы с доступом к органам управления. Впрочем, у этой проблемы существуют два решения: либо управление звуком программным способом, либо приобретение проводного пульта дистанционного управления, который присутствует в линейке Edifier.



Сабвуфер имеет приличный семидюймовый динамик и качественно спроектированное горло фазоинвертора, благодаря чему в играх басы отыгрывались отменно. Финальная сцена Half-Life 2: Episode Two предстала в совершенно новом свете — оборона базы повстанцев проходила под качественный эмбиент, а воздух в комнате то и дело сотрясали смачные хлопки выстрелов. К слову, саб отлично проявил себя и в мультиплеере Call of Duty 4: Modern Warfare — знакомое всем и каждому "тра-та-та-та" АК-47 и заливистая трель стационарного MG-42 заставила сделать звук чуточку потише, так как автор данного материала рисковал быть непонятым соседями.

Сателлиты оснащены трехдюймовыми динамиками средних частот и дюймовыми динамиками высоких частот. Суммарная мощность колонок оказалась достаточной для того, чтобы наполнить комнату объемным и качественным звуком. Особую радость подарили высокие частоты, которые были лишены посторонних примесей и звучали на редкость естественно. Не многие трифоники из данной ценовой группы могут похвастаться двухполосными сателлитами.

"Экстремальная" 2.1-акустика Edifier X600 отличается приятным дизайном и практически лишена недостатков, присущих недорогим колонкам. Наличие в системе полноценного сабвуфера сложно переоценить — без него получить впечатления от игр было бы нелегко. Конечно, не стоит тешить себя иллюзиями — трифоник вряд ли угодит привередливым меломанам и любителям кино, которые привыкли знакомиться с новинками в кинотеатрах. Однако геймеры имеют все шансы остаться довольными — как отличным качеством трехкомпонентной системы, так и весьма привлекательной ценой (около 58$).

Антон Борисов

Logitech анонсирует официальный игровой руль для Gran Turismo

Компания Logitech анонсировала на Конференции разработчиков компьютерных игр (Game Developer's Conference, GDC) игровой руль Logitech Driving Force GT, который является официально признанным рулем для игры Gran Turismo. Игровой руль Logitech Driving Force GT имеет мощную обратную связь по усилию и 24-позиционный регулировочный диск, позволяющий в режиме реального времени регулировать смещение тормоза, настройки сцепления и амортизаторов. Благодаря этим возможностям руль Logitech Driving Force GT обеспечивает наиболее точные и достоверные ощущения от компьютерных гонок на PlayStation3.

Эта модель игрового руля от Logitech была тщательно спроектирована совместными усилиями Logitech и Polyphony Digital, Inc. (разработчик серии Gran Turismo). Благодаря совместной работе этих компаний появился регулировочный диск, работающий в режиме реального времени и впервые использованный в игровых рулях с обратной связью по усилию. Эта модель игрового руля позволяет моделировать недостаточную или избыточную поворачиваемость автомобиля и потерю сцепления с пугающей реалистичностью. Полноразмерные педали газа и тормоза выполняют точное управление дроссельной заслонкой и реакцией тормозов. Гонщики могут переключать передачи рычагом последовательного (секвентального) переключения передач или рукояткой переключений, установленной на руле. Кроме того, этот игровой руль имеет 11" рулевое колесо с ободом из формованной резины, что обеспечивает комфорт и возможности управления.

Руль Logitech Driving Force GT может поворачиваться на 900°, позволяя гонщику проходить крутые виражи с большей точностью. В нем используется беззазорная зубчатая передача, благодаря которой отсутствует люфт при реакции рулевого колеса, обеспечивая плавное и реалистичное вождение. В центре 11" рулевого колеса имеется подсвечиваемая кнопка звукового сигнала с официальным логотипом Gran Turismo. Благодаря этому реалистичному звуковому сигналу гонщики могут быстро оповещать другие автомобили о своем приближении. Кроме того, при игре в онлайновом режиме пользователи могут посигналить, просто чтобы подразнить других водителей, которых они обгоняют.

Игровой руль Logitech Driving Force GT спроектирован для использования с Gran Turismo 5 Prologue на PS3, которая будет поставляться на Bluray Disc (BD), либо загружаться по сети PlayStationNetwork — начиная с 17 апреля в Северной Америке, и начиная с 28 марта в Европе. Игровой руль Logitech Driving Force GT также совместим с Gran Turismo3 и Gran Turismo4 на игровой компьютерной системе PlayStation2. Начало продаж игрового руля Logitech Driving Force GT ожидается в США и Европе в начале мая.

ОБЗОР

Sins of a Solar Empire

Жанр глобальных космических стратегий уже давно не выходил за рамки пошагового режима — со времен великолепной Hegemonia: Legions of Iron ничего достойного на рынке не появлялось. И вот в прошлом году молодая канадская студия Ironclad Games анонсировала свой проект — Sins of a Solar Empire, который 4 февраля 2008, наконец, добрался до полок магазинов. Что, в итоге, получилось у разработчиков, далее по тексту.

Прошлое без настоящего

Сюжет, как и одиночная кампания, в Sins of a Solar Empire отсутствует полностью. Все, что известно, так это предыстория игры. В отдаленном будущем человечество разделилось на два противоборствующих лагеря, часть людей откололась от Trader Emergency Coalition и объединилась в нечто похожее на секту, имеющую свою крайне необычную философию, видимо, перенятую у инопланетян. Разразилась война за населенные миры, а в это время, откуда ни возьмись, на космических горизонтах появились злобные инопланетяне Vasari с заветным желанием — убить всех людей. И теперь каждая раса имеет перед лицом сразу две угрозы, от которых неплохо бы избавиться. В общем-то, это и есть весь игровой сеттинг. Как мы помним, сюжетная кампания в Sins of a Solar Empire отсутствует полностью, так что главным режимом игры является skirmish, представляющий собой банальный "Все против всех". Мультиплеер от сингла практически ничем не отличается — тот же deathmatch, только место электронных болванчиков занимают реальные люди.

Первую пощечину разработчикам следует влепить за кривой туториал, который полного представления о проекте не дает — иногда приходится наугад выяснять и разбираться во многих нюансах игры. К примеру, о пиратах в режиме обучения не упоминается совсем. Расы в Sins of a Solar Empire сильно друг от друга отличаются только внешним видом, в остальном же похожи, практически как две капли воды. Несколько разных умений у героев (об этом ниже) и свои древа технологий — вот и все различия.

Гегемония

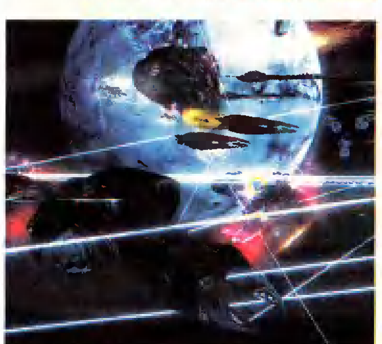
Геймплей в Sins of a Solar Empire упрощен до безобразия — глобальной стратегии в нем осталось совсем немного, проект — это больше уже чистокровная RTS. Мы начинаем с одной неплохо развитой планетой и с парой кораблей-строителей. Цель игры — завоевать всю доступную часть Галактики. С помощью колонизационных фрегатов к нашей Империи присоединяются планеты и крупные астероиды, а с помощью остальных юнитов мы эти самые планеты отвоевываем.

Видов войск в Sins of a Solar Empire не много: кораблики поменьше (фрегаты), кораблики побольше (крейсера) и совсем уж большие и мощные звездолеты (флагманы), по характеру напоминающие героев из Warcraft 3 — тот же набор опыта, та же система распределения умений. Последних, кстати, можно построить не более десяти. Покупаются юниты и станции за ресурсы, коих в игре ровно три штуки: минералы, металл и кредиты. Первые два добываются из специальных астероидов, богато разбросанных по звездным системам, ну а казна пополняется за счет налогов, собираемых в подконтрольных мирах. Еще деньги можно зарабатывать с помощью торговых станций. Однако для того чтобы они начали приносить доход, необходимо дружить хотя бы с одним условным противником. А иначе, с кем вы будете торговать? За ресурсы необходимо улучшать планеты (к примеру, увеличивать количество доступных слотов под строительство) и проводить исследовательские работы — или не видать вам галактики как своих ушей.

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Ironclad Games*
Издатель: *Stardock Entertainment*
Издатель в России: *1С*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Hegemonia: Legions of Iron*
Минимальные требования: *P4-2 Ghz, 512MB RAM, 128MB 3D Card*
Рекомендуемые требования: *Core 2 Duo, 2GB RAM, 256MB 3D Card*







Есть в игре и весьма примитивная, хотя и достаточно любопытная, система дипломатии — с ее помощью дел особо не наворотишь, однако про то, как выстраиваются отношения с противниками, стоит упомянуть. Выглядит все так: время от времени какой-нибудь заинтересовавшийся вами инопланетянин попросит об услуге. Дескать, мил человек, а перечисли-ка ты нам, к примеру, энное количество металла и тогда мы, может быть, прекратим агрессию в твою сторону. Еще могут попросить уничтожить несколько кораблей или станций определенной расы или разорвать все отношения с неугодной нанимателю империей. Если выполните квест — подружитесь с работодателем, а если провалите задание или откажетесь его выполнять — можете нарваться на грубость.

Стоит упомянуть про преступный мир в Sins of a Solar Empire. На "черном рынке" можно успешно обменять металл и минералы на кредиты (и наоборот), а у пиратов "заказать" рейд на не приглянувшегося противника (чем больше заплатите, тем "больнее" будет жертве; правда, учтите, что враги то же самое могут проделать и с вами). Это, в общем-то, все — особо не разгуляешься.

Те же грабли

Любая карта в Sins of a Solar Empire это одна или несколько звездных систем, каждая — с определенным количеством планет и других космических объектов (астероидные поля, туманности, черные дыры и прочее). К любому из них можно подлететь только по четко предусмотренным "гиперпространственным" каналам. Позже вы научитесь перемещаться между звездами и прыгать через черные дыры.

Несмотря на повсеместное 3D, все бои проходят в плоскостях эклиптики планет, то есть ни о каких подлетах "сверху" или "снизу" можете даже не мечтать. Да и вообще, Sins of a Solar Empire в тактическом плане весьма "бедная" игра. В бою от игрока мало что зависит, главное — уметь вовремя вводить войска в сражение, а также выводить из него, ну, и иметь флот побольше.

Зато искусственный интеллект — одна из самых сильных сторон игры. Компьютерный оппонент отлично ориентируется на карте, вовремя отступает, отвлекает внимание, жертвуя целыми флотами, ищет слабые места в обороне и в нужный момент с легкостью наносит по ним удар. Так же электронный болванчик иногда преподносит сюрпризы, после которых не остается ничего другого, как загрузиться с более "старого" сохранения. К примеру, две подконтрольных ИИ расы могут заключить союз и предпринять совместную атаку с нескольких направлений.

Однако расстраивает, что Sins of a Solar Empire выбросили на рынок в очень "сыром" виде. Примером тому является крайний дисбаланс всего и вся — оборонительные орудия абсолютно бесполезны в бою, каждая раса имеет от силы три-четыре действительно нужных юнита, остальные будут только обузой, а от большинства особых способностей флагманов нет никакого толку. Естественно, все это можно исправить парой патчей, но первое впечатление от игры подпорчено.

Звездные войны

Графика в Sins of a Solar Empire крайне устаревшая. Страшно подумать, но даже Hegemonia: Legions of Iron пятилетней давности в некоторых аспектах выглядела получше. Неплохо прорисованы лишь звезды и планеты, а вот остальное... Космические корабли состоят из пары десятков полигонов и похожи больше не на космические корабли, а на межгалактические холодильники. Угловатые станции и астероиды обтянуты расплывчатыми текстурами, спецэффекты вызывают лишь легкую усмешку — в эпоху царствования World in Conflict так уже не делают. Конечно, Ironclad Games можно понять, современная графика да при таких-то масштабах поставит на колени любую современную игровую систему — загнутся даже витязи, совладавшие с Crysis. Но легкий осадок разочарования все же остается. Правда, временами у Sins of a Solar Empire все-таки получается выдавать более-менее красивые кадры, но это скорее исключение, чем правило.

А вот со звуком дела обстоят значительно лучше — видимо, разработчики, осознавая, что красивой их игра точно не будет, решили как следует "оторваться" на звуковом сопровождении. Ребята, отвечающие за все эти взрывы, выстрелы и прочие "бадабумы", честно отработали зарплату. Ну и что с того, что в открытом космосе звуки не распространяются, на это ведь всем плевать, даже у Джорджа Лукаса "звезды бабахают". Кстати, о нем родимом, а точнее, о саундтреке "Звездных Войн" — именно его напоминает музыка в Sins of a Solar Empire (в хорошем смысле этого слова). Игрока сопровождают невероятно пафосные мотивы (здесь это к месту), а в сражениях из динамиков будут доноситься суровые боевые марши.

Стоит поблагодарить Ironclad Games и за шикарный интерфейс — все меню интуитивны и очень удобно расположены. А для более комфортного управления межгалактической империей, особенно на поздних стадиях игры, разработчики расположили в левой части экрана аккуратный список, который состоит из иконок, символизирующих ваши планеты и войска, а также обнаруженные вражеские объекты. Навигация — еще один повод для гордости Ironclad. И если обычное перемещение по карте ничего нового собой не представляет, то "зуминг" выполнен поистине гениально — он здесь работает относительно курсора мыши. То есть, для того чтобы узнать, как идут дела на интересующем участке Галактики, надо лишь уменьшить масштаб игровой карты с помощью колесика мыши, затем, указав курсором на нужное место, снова воспользоваться "скролом".

Несмотря на все свои недостатки и крайнюю "упрощенность" некоторых игровых моментов, Sins of a Solar Empire каким-то магическим способом затягивает, и надолго. Здесь не надо копаться в десятках разнообразных таблиц и внимательно просчитывать каждый свой шаг. Никакой "сложносочиненной" тактики и маневров, только чистое удовольствие от завоевания Галактики. Право, еще нигде нельзя было с такой легкостью построить "Звездную Империю".

Евгений Янович

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)



РАДОСТИ

- Потрясающее звуковое оформление
- Толковый ИИ
- Удобнейший интерфейс
- Общая легкость в освоении

ГАДОСТИ

- Ужасная графика
- Общая "сырость" проекта
- Отсутствие сюжетной кампании

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Вполне достойная космическая RTS, лишенная даже намека на хардкор. Самое оно для людей, не смыслящих в глобальных стратегиях, но желающих свободным вечером завоевать парутройку звездных систем.

ОБЗОР

Culpa Innata

Киберпанк, возникший еще тогда, когда большинство из нас еще не родилось, на удивление органично вписался в зарождающуюся игровую индустрию. Blade Runner, Deus Ex, System Shock 1-2 сегодня упоминаются чуть ли не в каждой третьей рецензии — вот только разработчики как-то не торопятся с продолжениями этих икон игровой индустрии. Факт, между прочим, вполне объяснимый — качественный киберпанк требует детальной проработки. Мир, пусть и фантастический, должен подчиняться жестким логическим законам. Никто не отменял и более насущные проблемы — нетерпеливого издателя и неминуемого устаревания графики. Приходится выбирать.

Название локализации: *"Culpa Innata: Презумпция виновности"*
Жанр: *адвенчура*
Разработчик: *Momentum AS*
Издатель: *"Акелла"*
Количество дисков: *1 DVD*
Похожие игры: *Blade Runner, The Moment of Silence, Deus Ex*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium III/AMD Duron 1 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb video, 4 Gb free space*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon 2.8 GHz, 1 Gb RAM, 256 Mb video, 4 Gb free space*
Сайт игры: *www.culpainnata.com*

Арабская сказка

Свой выбор турецкая студия Momentum AS сделала пять лет назад, когда впервые анонсировала адвенчуру Culpa Innata. Отдаленное будущее, какой-то Всемирный Союз, повсеместная утопия — если бы не несколько превью в видных игровых изданиях, о проекте никто бы и не узнал. Впрочем, даже узнав, большинство геймеров разработчикам "не поверило" — полноте, господа, какая-такая адвенчура от турков? Смех, да и только. Как оказалось, подобный "игнор" оказался очень опрометчивым.

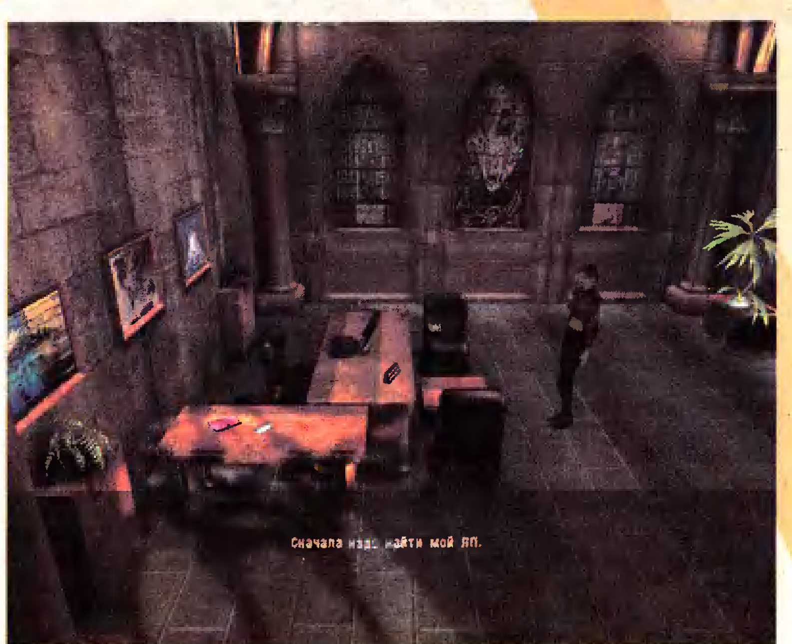
Завязка Culpa Innata вкратце такова. В 2047-м году развитые страны образовали Всемирный Союз — государство-утопию, в котором все счастливы. Дети воспитываются не биологическими родителями, а в интернатах; семейные пары существуют, но приветствуется несколько сексуальных партнеров; почти все окружающие люди — эгоисты, но при этом на улицах нет насилия; власть вроде как принадлежит народу, но на самом деле чувствуется роль более крупной корпорации — Всемирного Союза. Стать членом такого "идеального" общества непросто, так как иммигранты должны обладать индексом развития не ниже 70 и в обязательном порядке проходят психологические тесты. В составе экзаменационной комиссии сидят неглупые и думающие люди — как, например, наша главная героиня, Феникс Уоллис.











Как и всякий человек, она имеет массу проблем в жизни — страдает от одиночества, вступает в споры с коллегами по работе, имеет болтливую подругу. А с недавних пор голова и вовсе идет кругом — в одной из стран-"изгоев" произошло убийство одного из граждан Союза. Некий Василий Богданов уехал в Россию и был жестоко расстрелян в припортовом городе. Власти Всемирного Союза, естественно, горят желанием поймать убийцу, а дело поручают Феникс, девушке во всех смыслах прогрессивной.

Начнем с того, что Culpa Innata пропагандирует свободный геймплей. Стоит справиться с парой первых задачек, выйти за пределы здания GPSN (Глобальная сеть по охране и порядку) и... вы становитесь полноценным детективом, который неспешно изучает Адрианополис, приграничный город Всемирного Союза. Имена, пароли, явки выведываются из сонма диалогов, причем за один день Уоллис позволяется совершить максимум пять вылазок. Вечером — обязательная встреча с подружкой, посещение дискотек и плотские утехи. Тема секса, кстати, постоянно упоминается в диалогах — хихикающие малыши и подростки рискуют вообще не понять Culpa Innata.

Презумпция невиновности

Созданный Momentum AS мир открывается постепенно и раскрывает себя в мелочах. Долгие, ветвистые диалоги позволяют "прощупать" собеседника, найти его уязвимости и, если следует, "надавить". Второстепенные персонажи — яркие личности, имеют собственную точку зрения буквально на все происходящие вокруг события. Подруга Алессандра постоянно подтрунивает над Феникс, рекомендует ей как следует "оттянуться" и найти себе пару парней для плотских утех. Молодая работница магазина, директором которого был Богданов, ничему не придает значения и заслуживает беззлобного определения "дурнушка". Сексуальный партнер убитого, Лариса Лукина, безмерно скорбит по погибшему, однако скрывает что-то важное... Что именно? Как ее разговорить, какой подход к ней подобрать? Примерно этими мыслями постоянно забита голова офицера Феникс Уоллис.

Время от времени встречающиеся паззлы хорошо дополняют геймплей. К чести турков, большинство задачек решается благодаря логике — постыдного пиксельхантинга немного и он почти всегда оправдан. Стильные отсылки к Blade Runner — гарнитура-органайзер и проверочный тест на детекторе лжи. Стоит остановиться и рассказать поподробнее. Крепящееся за ухом устройство позволяет пользоваться привычными для квестов вещами: инвентарем, картой, дневником и списком контактов. Значительно более функциональным оказывается ноутбук, расположенный в офисе GPSN — чудо-техника анализирует носители информации, транслирует зашифрованные данные, предоставляет возможность поработать в видео- и аудиоредакторах, а также служит картотекой на всех подозреваемых. Так как Феликс входит в состав экзаменационной комиссии Всемирного Союза, ей предстоит беседовать с иммигрантами. Допрос проводится с использованием детектора лжи, что позволяет вывести на чистую воду любого подозрительного типа.

Не стоит сильно ругать разработчиков за попадающиеся штампы в отношении России и остальной территории бывшего СССР — Culpa Innata не акцентирует на них особого внимания и выступает в совершенно ином амплуа. Нелинейность адвенчуры проявляется не только в относительной свободе действий, но и в двух концовках. Причем оба финала сделаны не просто для "галочки", как этим грешат некоторые квесты.

С графикой у Culpa Innata, увы, совсем не сложилось. Комплимент можно сделать лишь лицевой анимации, но на фоне архаичного разрешения 1024x768, бедного дизайна локаций, ужасной анимации и отвратительной детализации она меркнет. Как туркам удалось убедить издателя согласиться на релиз такого технически отсталого проекта — тайна за семью печатями.

Негативные эмоции также вызвало музыкальное сопровождение и озвучка персонажей. К примеру, молодая продавщица разговаривает тоном десятилетнего ребенка, ежеминутно срывается на писк и полностью обескураживает редкими похрюкиваниями. Поиски улик в Адрианополисе неплохо было бы сопроводить атмосферным эмбиентом, но из колонок льется что-то крайне невыразительное и невнятное. Впрочем, сомневаемся, что Momentum AS располагала большим бюджетом, поэтому не будем строго судить за допущенные ошибки.

В целом Culpa Innata — очевидный прорыв для жанра. Отлично проработанный сюжет, яркие второстепенные персонажи, умные диалоги, нелинейность — поверьте, таких игр сейчас почти не выпускают. Да, в техническом плане адвенчура выглядит примитивно, но не стоит упускать из виду сроки разработки и бюджетность проекта. Мерить Culpa Innata по стандартам, заявленным The Witcher или Crysis, согласитесь, глупо. Что касается "внутреннего наполнения", которое мы привыкли искать именно в адвенчурах, то все в порядке — это незабываемое приключение в отдаленном будущем, которое имеет немало общего с настоящим.

Антон Борисов

Лицензионный диск предоставлен "ХИТ компани"

РАДОСТИ

Отличный сюжет
"Умные" диалоги
Правдоподобный мир

ГАДОСТИ

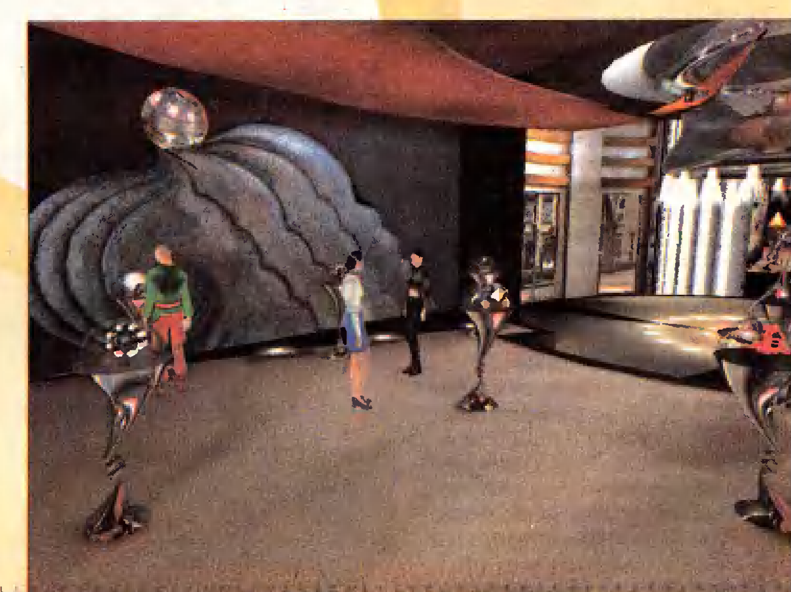
Устаревшая графика
Невыразительное музыкальное сопровождение
Плохая озвучка в оригинале

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Выйди бы Culpa Innata на пять лет раньше — стала бы безусловным хитом, который сейчас бы упоминался наряду с Deus Ex, Blade Runner, Anachronox. Впрочем, время покажет — может, так и будет.



ОБЗОР

Отель "У погибшего альпиниста"

Жанр: *квест*
Разработчик: *Electronic Paradise*
Издатель: *"Акелла"*
Количество дисков: *1 DVD*
Похожие игры: *Agatha Christie: And Then There Were None, Syberia, Agatha Christie: Murder on the Orient Express*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium III/AMD Duron 800 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb video, 2 Gb free space*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium III/AMD Duron 1 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 2 Gb free space*
Сайт игры: *www.hotel.akella.com*

Стенд "Акеллы" на прошлогодней КРИ располагался в "Фойе", аккурат перед входом в главный актовый зал. Именно там выступал Андрей "КранК" Кузьмин, чьи лекции всегда оставляют после себя массу впечатлений. Слушатели доклада выходили "просветленными", частично озадаченными и... натыкались на "акелловцев", которые с радостью демонстрировали первые кадры отечественного квеста "Отель "У погибшего альпиниста". Интерес восторжествовал над чувством голода и усталости, поэтому автор этих строк провел полчаса возле компьютера, на котором была запущена игра.

Проверка на прочность

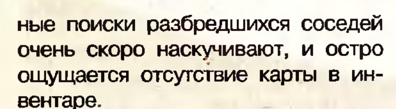
Доля правды в утверждении, что квесты и адвенчуры — не "выставочные" игры, безусловно, есть. Впрочем, последняя КРИ была выставкой лишь отчасти — не было шумной толпы, громкой музыки и толкотни. Почувствовать обаяние квеста от студии Electronic Paradise удалось отчасти — продемонстрированы были лишь первые минуты игры, игровая механика при всем желании не просматривалась, а диалоги и вовсе были исключены из "меню" для журналистов. В попытках выцарапать крупицы информации были допрошены разработчики, однако их разговоры сводились к тому, что восприятие игры будет зависеть лишь от самих игроков — хорошо знакомые с книгой Стругацких смогут попробовать поступить иначе, нарушив тем самым стройную структуру оригинала; новички вообще воспримут "Отель "У погибшего альпиниста" как самостоятельный квест, без привязок к какому бы то ни было литературному источнику. Времени на все про все у разработчиков оставалось, между тем, немало — почти год.

Первые десять минут игры дословно цитируют первоисточник, причем авторы уделили столько внимания прологу, что лучшего начала сложно придумать. Молодой детектив Петер Глебски, по совету старого друга, приезжает в отель "У погибшего альпиниста" с одной-единственной целью — отдохнуть от работы и в полной мере насладиться отпуском. Хозяин гостиницы неспешно знакомит нас с апартаментами, показывает главную достопримечательность — музей того самого "погибшего альпиниста", а затем оставляет главного героя в номере.

Дальнейшее развитие событий заставляет вспомнить о сериале Agatha Christie: расследование цепочки странных происшествий, неспешное исследование локаций и знакомство с обитателями отеля. Словно остерегаясь отпугнуть игроков, первые задачки разработчики сделали простыми — в них присутствует логика и даже некоторая инновационность. Мини-игры в квестах встречались и раньше, но в "Отеле" они смотрятся очень органично — особенно удался эксперимент с солнечными "зайчиками" на первых порах игры. Бильярд, карты, катание на лыжах развлекут лишь на первых порах, потом возвращаться к ним желания не возникает.



Многократно упоминаемый разработчиками фактор времени, к сожалению, свелся к банальным триггерам — не "дернув" за один из них, игрок рискует бесцельно шататься по отелю. Читавшим повесть будет полегче, так как сюжет квеста незначительно отходит от оригинала. Остальным не позавидуешь — особняк действительно огромный, имеет тщательно прорисованные локации, а игра не спешит давать подсказки. "Не парься — скачай солюшен" — говаривал Антон Творог, и трудно с ним не согласиться.



Записки уставшего альпиниста

"Отель "У погибшего альпиниста" — один из самых противоречивых отечественных квестов. Ругать его как какой-нибудь "Ядерный титбит" не выходит при всем желании — с любовью нарисованные локации погружают в атмосферу тепла, уюта и комфорта. Хочется завернуться в плед, налить чашку горячего чая и приступить к немедленному расследованию произошедших в отеле событий. В основном положительные эмоции вызывают и диалоги — они значительно беднее дискуссий, описанных в книге, однако дают пищу для дальнейших размышлений.





Впрочем, хватает и недостатков. Карманы прогуливающегося по комнатам Глебски отягощает огромное количество предметов — инвентарь пополняется чуть ли не на каждой локации. При этом не факт, что найденная вещица понадобится вам в ближайшие полчаса — вполне возможно, что предмет будет использован чуть ли не в концовке игры. Постоянные поиски разбредшихся соседей очень скоро наскучивают, и остро ощущается отсутствие карты в инвентаре.



Отвлечься от суеты Electronic Paradise предлагает решением головоломок. Поначалу они действительно увлекают, заставляют достать из стола блокнот и приготовиться к мозговому штурму. Однако дальше игровой процесс все чаще разбавляется ни к чему не обязывающими мини-играми, пустой болтовней с Алеком Сневаром и служанкой Кайсой. Чтобы сдвинуться с "мертвой" точки, вновь приходится отыскивать ключевых персонажей и дергать за ниточки-триггеры.

Колоритными персонажей квеста назвать не удается, хотя предпосылки к тому у разработчиков были. Во-первых, сама книга — в ней при желании можно отыскать подробное описание каждого героя, его привычки и "фирменные" черты. Вместо этого нас потчуют обрывками оригинальных диалогов и крайне скупыми описаниями персонажей в дневнике Петера Глебски. Второй немаловажный момент — анимация персонажей, их движения и манера вести беседу. Сказать, что местные диалоги выполнены на "отлично" и приближены к интерактивному кино — значит беззастенчиво соврать или признать себя совершенно слепым. Деревянные модели нескладно двигают огромными челюстями, ходят по заранее прописанным траекториям, а от анимации ключевых действий главного героя разработчики отказались вовсе. Чудеса да и только — была канистра в гараже — раз! — и она уже у нас в кармане.

Пролетевшие за "Отелем" два вечера заставили усомниться в "правильности" финала — неужто все? А где обещанные десятки часов геймплея и определяющий выбор в конце истории? Все оказалось куда прозаичнее и проще — пресловутая "нелинейность" кроется примерно в середине истории и влияет лишь на имя жертвы (погибнуть может либо Олаф, либо Симоне). Согласитесь, подобный прием не тянет на "альтернативный" финал — во всяком случае, желание повторно проходить квест возникнет далеко не у каждого. Заголосившим на официальном форуме "Отеля" игрокам разработчики пообещали масштабный патч, который принесет опрометчиво обещанную вторую концовку. Однако первое впечатление уже основательно "подмочено" — может, не стоило обнадеживать с самого начала?

Антон Борисов

Лицензионный диск предоставлен "ХИТ компани"

РАДОСТИ

Красивые локации
Оригинальные мини-игры
Несложные головоломки

ГАДОСТИ

Неудовлетворительная работа с первоисточником
Наличие триггеров
Плохая анимация

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

"Отель "У погибшего альпиниста", к большому сожалению, оказался "квестом на пару вечеров". Надежды на лучшее были, однако авторы игры недостаточно поработали над сюжетом, придав слишком много внимания декорациям и мини-играм.

ОБЗОР

Viva Pinata

Viva Pinata — по-настоящему удивительный гость на нашей платформе. Несколько лет назад компания Microsoft решила чем-нибудь удивить заскучавших малышей (а также заставить их родителей купить Xbox 360), и зимой 2006 года выпустила удивительно яркую и добрую игру Viva Pinata. Она получила радостные отзывы в прессе, продалась немаленьким тиражом и в общем оказалась весьма успешным проектом. Поэтому теперь еженедельно по телеканалу Fox Network показывают мультсериал по мотивам игры, а в октябре прошлого года, одновременно с выходом PC и DS версий, Rare выпустила для Xbox 360 Viva Pinata: Party Animals — сборник мини-игр в духе Rayman Raving Rabits, только с участием полюбившихся героев. Но не будем уходить от темы. Итак, дамы и господа, — Viva Pinata.

Жанр: *детский симулятор Бога*
Разработчик: *Rare*
Издатель: *Microsoft*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*
Похожие игры: *Creatures*
Минимальные требования: *P4-1,8 GHz, 1 GB RAM, 128 MB Video*
Рекомендуемые требования: *P4-2,6 GHz, 2 GB RAM, 256 MB Video*

В мире животных

Весь смысл игры, собственно, таков: создавать свой сад, разводить пиньят, заманивать новых и удерживать старых. Правда, превратить свалку, доставшуюся вам в наследство, в райский сад, где будут уживаться зверушки, дело непростое. Начнем с того, что пиньяты — существа жутко капризные, и завлечь их просто так в садик не получится. Для начала неплохо бы благоустроить ваш безжизненный пустырь: убрать мусор, вскопать землю, посеять траву. Все необходимое для этого имеется с самого начала игры — пакет травы (sic!), лейка и лопата являются основным рабочим инструментом. Первые пиньяты покажутся на горизонте только после того, как вы приведете садик в божеский вид. Поначалу зверушки черно-белые — это значит, что они просто забежали на огонек, и пока не горят желанием остаться у вас навсегда. Для того чтобы пиньята стала цветной и задержалась в садике на долгое время, крайне необходимо выполнить все ее желания. А они у созданий самые разные — все зависит, как бы правильнее выразиться, от "класса" зверушки и места, которое она занимает в пищевой цепочке. Если простому червяку достаточно немного зеленой травки, а пчеле — пару цветов, то лиса, к примеру, ни за что не останется жить у вас в саду, если в нем не будут гулять несколько вкусных воробьев или зайцев.

Следующий важный этап в пиньятоводстве — это размножение, и ему стоит уделять побольше внимания, так как разведение зверушек — один из главных источников дохода, но об этом позже, а сейчас поговорим непосредственно про то, как питомцы делают детей. У пиньят в принципе нет четкого деления на "мальчиков" и "девочек", поэтому для начала процесса необходимо лишь присутствие хотя бы двух зверушек одного вида. Но, как мы помним, наши питомцы крайне капризные существа, поэтому, прежде чем заняться делом, они захотят, чтобы вы выполнили несколько их особых условий. Сначала неплохо бы построить любовное гнездышко для новобрачных — это необходимо всем без исключения пиньятам, поэтому без строительства домиков не обойтись. Затем, в зависимости от зверушки, появляется еще несколько поручений: и если червяку достаточно просто понежиться в травке, то питомцы "покрупнее" наверняка захотят съесть другую пиньяту. Как только мы выполним все желания любовников, они приступят к делу, и начнется мини-игра, в которой нам необходимо провести одну зверушку к другой по усеянному бомбами лабиринту. Если все прошло без сучка, без задоринки, пиньятки начнут забавно танцевать под жгучие латинские ритмы, и через минуту-другую "аист" принесет малыша.

Со временем в садике появится все больше и больше питомцев, и всем им необходимо уделять внимание, иначе у зверушек упадет настроение, они начнут скучать, а потом и вовсе уйдут. Чтобы пиньяты всегда пребывали в хорошем расположении духа, их надо задабривать. К примеру, подарками — конфетами, леденцами и прочими вкусняшками. Помимо сладостей, есть еще куча разной одежды, которую можно дарить — всякие там шапки, шарфики и очки здорово поднимают настроение питомцам, да и сами зверушки в шляпах выглядят ну очень мило. Все вышеперечисленное можно купить в местном магазине. Еще очень радуют пиньят разнообразные декоративные украшения — заборы, фонтаны или просто симпатичные домики.

Следующая проблема — это стычки между различными видами питомцев. Что поделать, обычные законы природы — выживает сильнейший. Поэтому хищников лучше держать подальше от мирных травоядных существ. Другое дело, если драка случилась из-за того, что две упрямые пиньяты просто что-то не поделили. Если вы вовремя не подсуетитесь и не проучите драчунов лопатой (да, именно так — лопатой по голове!), то станете свидетелем шумной драки — противники начнут расстреливать друг друга цветными побрякушками. Ничего хорошего от таких разборок не ждите — настроение у окружающих пиньят непременно упадет, а участников стычки надо будет срочно показать хорошему врачу, иначе дело может кончиться плохо.

А вот кто действительно способен подпортить нервы и доставить кучу неприятностей, так это вредители — от них можно ожидать чего угодно. К примеру, огненно-рыжие пиньяты, которые не стесняются воровать ваши ценные вещи или избивать ни в чем неповинных питомцев. Но злодеев можно приручить, выполнив несколько их прихотей. А вот с зубастыми хулиганами разговор один — лопатой по голове, так как этих бандитов уже не перевоспитать.









В мире денег

Пока в вашем садике будут появляться все новые и новые зверушки, вы не заскучаете. Однако, увлекаясь разведением питомцев, не следует забывать, что все в мире пиньят — от конфеток и семян до услуг помощников — стоит денег. Вопрос "Где же их взять?" начинает беспокоить уже на первых порах — в кармане только несколько монет да старая поломанная лопата. И первым источником заработка станет уничтожение той самой лопатой разного мусора, обильно устилающего ваш садик в начале игры — из каждой банки или резиновой покрышки обязательно выпадет несколько монет. Позже их можно будет зарабатывать другими, более "денежными" способами.

К примеру, продажей пиньяток. Со временем количество зверушек достигнет предела, после которого они не смогут жить в саду без постоянных стычек. Поэтому избавляться от лишних питомцев крайне необходимо, при этом стоят они весьма дорого, что не может не радовать.

Можно заниматься садоводством, что порой даже более увлекательно, чем ухаживать за пиньятами. В местном магазине можно купить десятки разнообразных пакетиков с семенами и, немного попотев, получить богатый урожай фруктов, овощей и ягод. Интересно обстоит дело с удобрениями — разноцветные химикаты предназначены для определенных видов растений. То есть, к примеру, чтобы малина получилась спелой и вкусной, ей нужна подкормка красного цвета. Впрочем, экспериментировать никто не запрещал, можно на свой страх и риск полить какие-нибудь там помидоры синими химикатами и посмотреть — что в итоге из этого выйдет, и сколько монеток будет стоить сей овощ на рынке. Однако за садом-огородом не придется следить одному — со временем за деньги можно нанять помощников, которые будут разбрасывать семена и ухаживать за растениями.

Есть еще один более оригинальный источник заработка, который, правда, требует платной "золотой" подписки в сервисе Windows Live, — это сотрудничество с компанией Pinata Central. Иногда к вам будут приходить уведомления с просьбой одолжить несколько пиньяток для детского праздника. Выбранные питомцы вернутся через пару дней изрядно уставшими и потрепанными, зато Pinata Central заплатит за неудобства деньгами и конфетами.

В общем, деньги можно зарабатывать, если знать как. Хотя, в целом экономика в Viva Pinata выстроена в пользу игрока — так как незачем мучить детей реалистично построенными торгово-рыночными отношениями. Буквально за все, что можно продать, торговцы выложат кучу монет.

В мире счастья

С технической стороны Viva Pinata держится молодцом. В игре очень стильная графика. Яркая и сочная картинка буквально завораживает — более зеленой травы, голубого неба и чистой воды не найти. Милые зверушки, раскрашенные во все цвета радуги, отлично анимированы и никогда не вызывают раздражения. А на кого похожи ваши помощники, словами не описать!

Со звуком дела обстоят еще лучше, особенно повезло счастливым обладателям дорогих многоканальных аудиосистем — они в буквальном смысле попадут в полный звуков лес, населенный огромным количеством зверушек. Музыка же в Viva Pinata просто восхитительна и, что самое главное, идеально вписывается в атмосферу игры — никакого рока, метала и прочей тяжелой музыки (полно вам, это же детская игра!), только горячие испанские ритмы и классические оркестровые мелодии.

Так как Viva Pinata была портирована на нашу платформу с Xbox 360, то, само собой разумеется, игра полностью поддерживает платный "майкрософтовский" интернет-сервис Windows Live. Через него, кстати, можно не только зарабатывать виртуальные монетки, но и отсылать пиньят, садовый инвентарь и прочий хлам своим друзьям, тоже играющим в Viva Pinata.

Ну и в конце стоит также упомянуть про огромную "пиньятопедию", в которой можно прочесть буквально про все в мире пиньят — от подробных описаний зверушек, помощников и товаров до коротенькой истории про одного "садовода", который ухаживал за участком до нас.

В общем, в ноябре 2007 года разработчики из студии Rare подарили нам яркую и позитивную детскую игру. Хотя даже некоторые взрослые, в числе которых, совершенно неожиданно для себя, оказался и ваш покорный слуга, не в силах покинуть мир веселых зверушек по собственной воле. Взгляните на этот упоительно милый симулятор бога — и, возможно, вы тоже присоединитесь к бесконечному празднику в мире Viva Pinata.

Евгений Янович

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Яркая, сочная картинка
Отличный звук
Милые пиньятки
Простота в освоении
Оригинальный, затягивающий геймплей
Общий позитив проекта

ГАДОСТИ

Некоторое однообразие действий
И все же она для детей

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Оригинальный детский мирок, в котором найдется место и для взрослых, желающих отдохнуть от обыденных будней.

ОБЗОР

Кодекс войны: Высшая раса



Стратегии однозначно стоят на первом месте по легкости создания дополнений. Четыре месяца — и готова обновленная игра с парой десятков новых карт, половина из которых соединена цепочкой в кампанию. Снова возвращается интерес к игре, на зависть шутерам и симуляторам, не имеющим такой замечательной штуки, как редактор карт. Этим же путем идет фирма Ino-Co, менее полугода назад выпустившая в свет сказочный варгейм "Кодекс войны".

Жанр: *пошаговая стратегия*
Разработчик: *1C: Ino-Co*
Издатель в СНГ: *1C*
Количество дисков: *1 DVD*
Похожие игры: *The Battle for Wesnoth, Fantasy General, Обитаемый остров: Послесловие, Heroes of Might and Magic*
Минимальные системные требования: *Pentium IV 1,5 GHz или Athlon 2000+, 512 MB RAM, nVidia GF 5700 или ATI Radeon 9600 с 128 VRAM, 3 GB места на жестком диске (диск с оригиналом не нужен)*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium IV 2,0 GHz или Athlon 3500+, 1024 MB RAM, nVidia GF 6800 или ATI Radeon R850XT с 256 VRAM, 3 GB места на жестком диске*
Мультиплеер: *LAN, Internet, hotseat*

Маги — обманщики

Листая первые десять страниц мануала "КВ: Высшая раса", создается впечатление, что Ino-Co считают историю своего мира глубоко продуманной, а персонажей — запоминающимися. И все же фэнтезийная история новой кампании ничуть не впечатлила автора этой статьи. Основа сюжета дополнения — легенда о маге-предателе, который почти истребил всех эльфов, и его "добром" антиподе, точно так же поступившем с драконами. Между тем все 18 основных миссий кампании мы будем наблюдать за тем, как остатки обеих рас пройдутся танковым клином через всю карту мира, широкой рукой раздавая тумаки оркам, людям и гномам. Ради чего? Чтобы остановить еще одного предателя-мага, как бы банально это ни выглядело. Мало того — еще несколько изменников с колдовскими посохами стоят на сюжетных поворотах и старательно нагнетают дух жестокости в яркий фэнтезийный мир. В окружении подлых волшебников ищет нить правды эльфийский оперуполномоченный Саггитель и волшебница Гильвен. Большинство решений они, конечно, примут без нашего участия, но время от времени игроку предлагают два пути прохождения миссии (например, пройти через разбойничьи угодья или заповедные земли проклятых), а закончится путь Саггителя одной из двух трагических концовок.

Кампания всего одна, но это не значит, что мы будем играть только эльфами. Теперь за "золотую" победу нам открываются бонусные миссии с участием старых знакомых героев (орка Угрюма, короля гномов и т. д.). Они не связаны напрямую с основной кампанией, но за победу в них положен ценный артефакт, который придется весьма кстати эльфам Саггителя. Кроме того, дополнительные задания заметно интересней основных. Например, король гномов должен собрать определенную сумму золота для победы, а волшебники людей — защитить свою крепость. Ограничение на ходы действует и в этих миссиях, зато можете смело терять юнитов: в следующую миссию они с вами не перейдут.

Дополнения традиционно сложнее оригинала, и "КВ: Высшая раса" эту традицию не нарушает. Компьютерный интеллект поумнел, времени на задание дается впритык, а "могучих" и "бешеных" противников дизайнеры не скупясь расставили даже в начальных миссиях. Как и раньше, ключ к успешному прохождению — создание небольшого обученного отряда и аккуратнейший расчет каждого хода. Отлично показала себя связка "копейщики-рейнджеры": живучая пехота принимает удар на себя, а стоящие сзади лучники контратакуют, нанося основной урон. После этого копейщики могут восстановить здоровье и численность специальным перком.

Если в оригинале "Кодекса войны" скрипты срабатывали по мере исследования карты, то теперь они в основном привязаны ко времени. То есть, захватив какой-нибудь город, вы не спровоцируете крестовый поход орочьих наездников на ваши ряды. Однако нужно быть готовым к неприятным сюрпризам. Из тумана войны может выбежать отряд воинственно настроенной кавалерии, а в списке заданий появится квест "продержаться N ходов". Как вы понимаете, эти N ходов могут стоить вам золотой или серебряной победы. Вдобавок невидимые в тумане войны шаманы постоянно кастуют заклинания, зачастую способные уничтожить полностью здоровый отряд. Поэтому даже на средней сложности приходится или регулярно загружаться, или временами соглашаться на "серебро".



Свежие штрихи

Серьезных нововведений дополнение не предусматривает. В основном они коснулись интерфейса: подсветка зоны перемещения врага и доступных отряду целей, отображение уровня отряда на баннере и возможность кастовать заклинания на иконку отряда. Польза от этих опций незаметная. Если бы по просьбам игроков хоть часть статистики вывели на основную панель интерфейса или придумали способ управлять юнитами без помощи клавиатуры, можно было бы говорить об ощутимых улучшениях. Вместо этого куча бесполезных кнопок и значков заслоняет половину экрана, а предполагаемый урон редко совпадает с действительным.

Список музыкальных тем обновился несколькими композициями, выполненными по обычному рецепту фэнтезийно-атмосферной музыки: амбиент, хор и немного фолк-мотивов. Качественная музыка — явный плюс "Кодекса войны" наряду с эффектными заклинаниями, выполненной в мельчайших подробностях прорисовкой и анимацией юнитов. Русские корни "Кодекса войны" исключают необходимость ждать локализацию, однако из-за них может возникнуть проблема с установкой. Случается, игра не находит свои файлы, если ее установить в каталог с русским названием (например, в тот, что указан по умолчанию). Переименовав папку с игрой, вы сразу же решите эту проблему.

Anuriel







РАДОСТИ

Отличный баланс
Различные пути прохождения основной кампании
Дополнительные задания
Новые карты, артефакты, герои и юниты

ГАДОСТИ

Старые недочеты интерфейса
На редкость банальный сюжет

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

"Высшая раса" практически не добавляет ничего нового в "Кодекс войны", но более умело использует возможности этой игры. Для игрока это означает улучшенную планировку карт, искусственный интеллект и баланс, а для разработчиков — возможность регулярно продавать свежие карты и кампании, поддерживая интерес к своему продукту и пополняя свой бюджет.





ОБЗОР

The Club

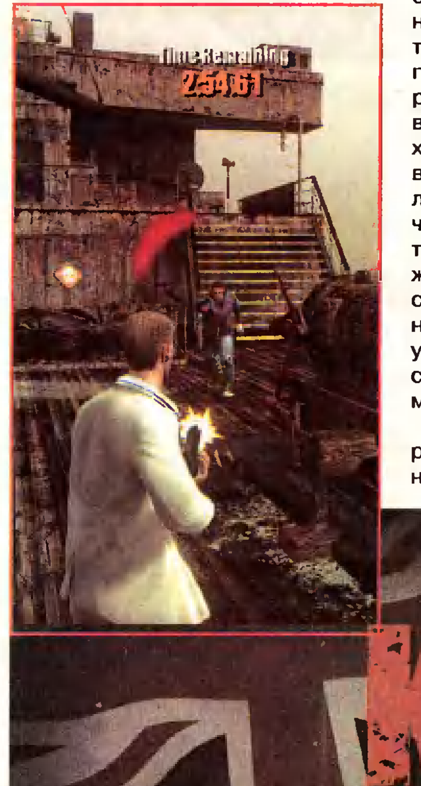
Жанр: *аркадный TPS*
Разработчик: *Bizarre Creations*
Издатель: *Sega*
Локализация: *Софт Клаб*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*
Похожие игры: *25 to Life*
Минимальные требования: *P4-2.0 Ghz, 1 GB RAM, 256MB 3D Card*
Рекомендуемые требования: *Core 2 Duo, 2 GB RAM, 512MB 3D Card*

Иногда бывает так, что от игры ожидаешь совсем не того, чем она оказывается на самом деле. Конечно, с самого начала рассматривать The Club как серьезный экшен с крепким сюжетом — верх идиотизма, ведь геймплейные ролики показывали чистую аркадную стрелялку. Да и сами разработчики в один голос утверждали, что ничего серьезного от их проекта ждать не стоит — это будет обыкновенный мультиплеер-ориентированый шутер от третьего лица. Кто ж мог подумать, что Bizarre Creations наткнутся на те же грабли, что и разработчики из Ritual Entertainment со своим 25 to Life пару лет назад.

In da club

Начнем с сюжета The Club, которого нет. Ну, почти нет. Существует некий клуб любителей гладиаторских боев и четыре пары героев, сражающихся с бесконечными ордами пушечного мяса. Вот и вся "предыстория" игры — банально и примитивно, что тут сказать. С персонажами чуть лучше — у каждого есть какое-никакое прошлое, свои мотивы и цели.

Итак, встречайте восьмерку гладиаторов, которые и будут развлекать могущественных заседателей "Клуба". Номер один, Драгов — рослый сибирский мужик, по совместительству самый разыскиваемый преступник в России (привычная шапка-ушанка с красной звездой в темечке присутствует). Номер два, Куро — ловкий и шустрый японец, работает глубоко под прикрытием, успешно притворяясь наемным убийцей триад, хотя его настоящая миссия — развалить "Клуб" изнутри. Номер три, Детектив Ренвик — чернокожий офицер полиции, известный своим жестоким отношением к преступникам. Номер четыре, Финн — картежник и кидала, всегда полагающийся на удачу, которая, впрочем, любит этого мошенника и почти никогда не оставляет его. Сражается ради денег, так как должен много многим влиятельным людям. Номер пять, Сигер — канадский экстремал, который пришел в "Клуб" ради, собственно, экстрима. Номер шесть, рослый нигерийский наемник Аджо, убегающий от прошлого. Номер семь, Киллен — самый любимый гладиатор организации, чемпион прошлогодней серии игр. Ну и наконец, Немо — маньяк, утративший рассудок. Единственное, чего хочется этому психопату — это убивать, и "Клуб" в полной мере может удовлетворить его желание. Киллен и Немо с самого начала заблокированы, поиграть за них удастся только после первого прохождения игры.



Все персонажи весьма харизматичны и наделены яркой внешностью. При этом каждый гладиатор обладает тремя параметрами с уникальными значениями. Хотя, если честно, особой разницы между героями практически нет, так что, не опасаясь, выбирайте того, кто больше нравится.

***

Игровой процесс в The Club ничего выдающегося из себя не представляет — обычная приставочная аркада, причем весьма средней паршивости. Если короче, у Bizarre Creations получился достаточно скучный проект — однообразие и излишняя примитивность геймплея вызывают лишь зевоту. Все, что нам предстоит делать на протяжении игры, так это бежать вперед, не прекращая убивать тупоголовых врагов, которые являются скорее ходячими мишенями, нежели адекватно мыслящими виртуальными людьми. Останавливаться для того, чтобы перевести дух крайне нежелательно — вы рискуете обнулить множитель очков, выдаваемых за убийства "болванчиков". Обилие "невнятных" и ненужных стволов еще больше усугубляет ситуацию. На кой черт нам сдались все эти пушки, если разница между ними практически нулевая.

Режимы игры в (даже язык не поворачивается) одиночной кампании банальны до чертиков. Стандартная пробежка от входа до выхода с массовым отстрелом врагов. Точно такая же пробежка, только на этот раз необходимо уложиться в определенное время. В следующем "соревновании", наоборот, нужно как можно дольше продержаться на уровне — постоянно убывающее время восполняется убийствами и собиранием характерных иконок. Ну и два вида "тира" — враги прибывают постоянно, а вам нельзя выходить за белые линии, иначе детонирует взрывчатка, вживленная в тело. Присутствует также специальный редактор сражений, в котором можно создать соревнования, используя стандартные игровые уровни, режимы и оружие.

С мультиплеером ситуация выглядит уже не так плачевно. Обилие режимов, среди которых есть даже более-менее любопытные, и динамика многопользовательских боев спасают ситуацию, да и сражаться с реальными людьми гораздо увлекательнее, чем с ничего не умеющим искусственным интеллектом.



Зато удались локации — они хоть и обладают практически нулевой интерактивностью, и линейны до чертиков, но нарисованы старательно, с любовью, и радуют разнообразием и оригинальностью. Сражаясь на аренах "Клуба", мы побываем и в старой тюрьме, и на ржавом океанском лайнере, и в охваченном войной городе, и много где еще. Правда, любоваться окружающими пейзажами совсем нет времени, ведь счетчик тикает, а любое промедление грозит потерей драгоценных очков.

***

Выглядит The Club неплохо, даже совсем неплохо. Персонажи вовсю щеголяют полигонами, текстуры обладают высокой четкостью, никуда не делись честные тени с не менее честным освещением, ну и спецэффекты держаться на уровне — ярко, сочно, мощно. А если бы еще игра была нормально оптимизирована, то вообще бы было хорошо. Так нет же, при такой не самой технологичной картинке The Club умудряется "тормозить" даже на "рекомендованных" системах.

А вот со звуком все отлично — взрывы, выстрелы, шипения и жужжания звучат натурально, четко и звонко. И, как всегда, особенно повезет обладателям качественных многоканальных аудиосистем — именно на них "клубное" звучание раскроет весь свой потенциал. Музыкальное сопровождение в меру динамично и "электронно", что практически идеально вписывается в атмосферу непрекращающейся пальбы.

***

Если вы решили, что The Club крайне бесполезная и ненужная игра, то не спешите с выводами — не все так плохо, как кажется на первый взгляд. У проекта есть своя "ниша" — лучшего "спинномозгового релаксатора" на данный момент не найти. После тяжелых рабочих будней, когда хочется в кого-нибудь пострелять (в виртуальном смысле, разумеется), а ты устал настолько, что думать практически не можешь, The Club — наилучший вариант "ничегонеделания". Хотя, если серьезно, проект Bizarre Creations — одно из самых первых игровых разочарований 2008-го года. При всех своих амбициях, The Club получился крайне серым, скучным и однообразным аркадным шутером, о котором через пару месяцев все забудут, как забыли идейного предшественника нашего сегодняшнего гостя — "гангстерский" боевик 25 to Life. Ну а пока, добро пожаловать в Клуб.

Евгений Янович

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

- **Неплохая графика и отличный звук**
- **Колоритные персонажи**
- **Любопытный мультиплеер**

ГАДОСТИ

- **Скучный и однообразный игровой процесс**
- **Практически полное отсутствие сюжета**
- **Безобразный сингл**

ОЦЕНКА

6.0

ВЫВОД

Крайне неоднозначная игра, которая, может быть, и придется вам по вкусу, если вы вдруг захотите пострелять, ни о чем не думая, по практически неподвижным человекоподобным мишеням.



Conflict: Denied Ops

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Pivotal Games*
Издатель: *Eidos Interactive*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*
Похожие игры: *Soldiers of Fortune: Payback*
Минимальные требования: *P4-2 Ghz, 1GB RAM, 128MB 3D Card*
Рекомендуемые требования: *Core 2 Duo, 2GB RAM, 256MB 3D Card*

Примерно раз в полтора года разработчики из студии Pivotal Games выбрасывают на рынок новую часть игрового сериала Conflict. Каждый "эпизод" ничего особого не представляет — обычный среднестатистический шутер, ну да — в меру красивый и вполне переваривaемый. И вот в феврале этого года нашему взору предстала очередная, пятая, часть "сезона" под названием Conflict: Denied Ops. Просим любить и жаловать, как говорится. И опустите камни, все не так уж и плохо.

***

Зловредные террористы и прочие элементы организованной преступности вновь угрожают миру — скупают ядерные боеголовки, похищают людей, торгуют наркотиками, оружием и другими незаконными товарами. И вот опять бравые американские патриоты обязаны разрулить ситуацию, попутно принести демократию в каждый дом и вообще показать всем, кто главный на международной арене. Этим и занимается пара ну очень секретных агентов ЦРУ, пробираясь вперед по ветвям того параноидального бреда, которым здесь обзывают сюжет. Когда же бойцы отправляются противостоять русской мафиозной группировке с говорящим названием Bratva, организованной кучкой бывших военных, "бредовость" начинает переливаться через край. Обитает вышеназванная "братва" где-то за северным полярным кругом, в замечательном месте Sveta-Ostrov. Все до одного бандюганы являются счастливыми обладателями автомата Клашникова, а на голове носят шапки-ушанки с непременной звездой в темечке. Клюква? Еще какая, но почему же не пойти по стопам Call of Duty 4 или World in Conflict, где русские хоть отдаленно напоминают русских? Хорошо, что балалаек с медведями не завезли... Зато средневековый замок на Колыме отгрохали.

***

А теперь познакомимся поближе с американскими героями, за которых нам предстоит играть.

Грейвз — белый, носит классическую байкерскую бороду, характер суровый, брутальный, по профессии снайпер. Вооружен, естественно, снайперской винтовкой. Номер два, Ленг — афроамериканец, характер — взрывной, бывший агент ФБР, но косит под gangsta nigga со всеми вытекающими — характерной манерой вести беседу и своеобразной жестикуляцией. По профессии — боец поддержки, вооружен пулеметом. Кроме основных стволов, пара агентов имеет в загашнике по пистолету с глушителем (причем у Ленга Desert Eagle) и несколько видов гранат, Позже еще добавится гранатомет для борьбы с военной техникой — вот и весь арсенал. Трофейным оружием пользоваться строго запрещено, ну кроме стационарных пулеметов, зато на пушки Грейвза и Лэнга можно навесить различные примочки, которые даются после прохождения миссий. Для снайпера это, к примеру, может быть специальная камера, позволяющая целиться из-за угла, а для пулеметчика — подствольный гранатомет.

Переключаться между агентами можно, когда заблагорассудится, а вам даже разрешено отдать пару приказов компьютерному напарнику, хотя тактика в Conflict: Denied Ops — занятие крайне неудобное и простого "Следуй за мной!" должно хватить на всю игру. От других команд особой пользы, к сожалению, нет, ибо искусственный интеллект боевого товарища находится на уровне развития инженерного калькулятора — он вполне может подорваться на собственной гранате. У врагов, кстати, мозгов не больше, единственное, что умеют электронные болванчики, — это прятаться за укрытиями. Да и то неаккуратно — каждый противник так и норовит как бы "случайно" подставить под огонь руку, голову или какую-либо иную часть тела.

Смерть обычно обходит Грейвза и Лэнга стороной, ведь на манер Kane & Lynch или Gears of War, как только вашего напарника нашпигуют свинцом и он начнет извиваться в агонии, у вас будет несколько минут, чтобы вколоть неудачнику адреналин. И только если вы не успеете вовремя (что практически нереально) накачать павшего товарища лекарством либо угробите обоих агентов (вот это уже легче сделать), вашему взору предстанет экран Save/Load с предложением загрузить последний чекпоинт. Да, в Conflict: Denied Ops нет нормальной системы сохранений, поэтому один неудачный момент — и двадцать минут игры пойдут коту под хвост.

***

Геймплейно Denied Ops представляет собой обычный среднестатистический шутер. На протяжении всей игры нам предстоит в огромных количествах истреблять террористов разной степени паршивости и выполнять определенные задания: освобождать заложников, взрывать препятствия, штурмовать укрытия, много раз (даже слишком много) уничтожать вертолеты и прочие агрессивно настроенные транспортные средства. Кстати о них, родимых. Пару раз нам дадут прокатиться на военной (и не очень) технике — правда, путешествия "на колесах" являются крайне скучным и унылым занятием. А вот чем Conflict: Denied Ops порадует, так это разнообразными и довольно приятными локациями: венесуэльский монастырь, танкер, африканский городок, те самые Sveta-Ostrov и замок на Колыме — уровни крайне старательно прорисованы и обладают отменным дизайном. Правда, все они без исключения линейны, тропинка всего одна, так что заблудиться не получится. Игровые локации обильно заставлены канистрами, бочками и прочими взрывоопасными емкостями, поэтому один удачный выстрел может привести к охренительному "бадабуму" на радость игроку.

Как мы помним, агентов двое, поэтому, если захотите, можете пригласить своего друга занять место компьютерного товарища и вместе пройти игру. Это, поверьте, гораздо веселее, чем быть напарником тупому искусственному интеллекту. Остальной мультиплеер ничего оригинального собой не представляет — стандартные "Каждый сам за себя", "Стенка на стенку", "Набери больше очков быстрее всех". Так что особое внимание заслуживает лишь кооператив.

В Conflict: Denied Ops присутствует частичная разрушаемость окружения и вполне "ньютоновская" физика, которая, на удивление, работает нормально, а не через пень-колоду. Графика довольно симпатична, конечно, до уровня Crysis ей далеко, но все же плеваться от отвращения не тянет. Неплохие модели, честные тени, текстуры высокого разрешения, яркие и сочные спецэффекты — в общем, игре есть что показать. А вот с оптимизацией дела обстоят крайне плохо. Настолько, что даже тот же Crysis, посмотрев на своего собрата, заявляет: "Братишка, да ты что? С такой-то картинкой требуешь не меньше моего". Ну, нельзя же так, право слово.

Со звуком все достаточно неплохо — отличный саундтрек, сочные взрывы и прочее. А вот озвучка подкачала — какие-то невнятные голоса у главных героев, ну и чересчур наигранный "русский" акцент Bratvы.

Евгений Янович

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)







РАДОСТИ

Толковый и веселый кооперативный режим
Неплохие графика и звук
Отличный дизайн локаций

ГАДОСТИ

Ужасная оптимизация
Бредовый сюжет
Однообразный, скучный геймплей

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

Достаточно любопытный шутер средней паршивости, который вышел в правильное время. Нечто среднее между Call of Duty 4 — Modern Warfare и Soldiers of Fortune: Payback, хотя пациент скорее жив, чем мертв. За игрой можно с удовольствием провести один-два вечера — побегать с другом и пострелять по террористам. За неимением лучшего выбирать не приходится.

КИНО

Телепорт

Название в оригинале: *"Jumper"*
Жанр: *фантастика/мелодрама/комикс*
Режиссер: *Дуг Лиман*
В ролях: *Хайден Кристенсен, Сэмюэль Л. Джексон, Рейчел Билсон, Дайан Лэйн, Джеми Белл, Том Халс, Майкл Рукер, Кэти Боланд, Натали Кокс, Мередит Хендерсон*
Продолжительность: *88 минут*

"Jumper", новый фильм Дуга Лимана, режиссера "Идентификации Борна" и популярного комедийного боевика "Мистер и миссис Смит", очень тянет назвать неудачником. С ним произошло столько злоключений, что остается удивляться, как его не наградили имечком "33 несчастья".

С самого начала путь картины показался недолгим и малообещающим, несмотря на старания трейлеров и слоганов "от создателя... бла-бла-бла". Задумывающийся как первая часть трилогии, фильм не успевает толком рассказать историю: полтора часа медленно и скучно развешиваются ружья потенциального франчайза, зрителя знакомят с главгероем, с подружкой главгероя, с другом главгероя, с врагом главгероя и так далее по степени отдаленности. Как такового сюжета здесь и не выросло — так, эскизы, наработки, будто Лиману дали идею — человек способен свободно телепортироваться куда захочет — и сказали "снимай", в конце же все это как-то смонтировали и пустили в кинотеатры.

Если авторы будут придерживаться и в сиквеле подобной политики, то в лучшем случае ружья эти выстрелят в третьей части. Впрочем, пока рановато делать выводы насчет продолжений, ибо картина не оправдала надежд ни ее создателей, ни тех, кто вложил восемьдесят пять миллионов в ее производство, ни любителей кино, надеявшихся получить добротный антипод супергероевским кинокомиксам.

Нет, из центрального персонажа получился не борец за справедливость, а глуповатый подросток с неадекватным поведением. Сколько угодно можно вспоминать, как справлялся со своей работой Хайден Кристенсен в "Звездных войнах", но здесь он показал себя намного хуже, так и оставив своего персонажа выглядеть деревянным и недалеким. Что поделать, из всего актерского состава играет лишь британец Белл. Вот кому уж хочется верить — так это ему.

Ситуация была бы чуть лучше, если бы не замах на трилогию ("Матрица" мешает спать спокойно?), отчего все эти погони, которые по сути обязаны увлекать и развлекать, утомляют и в конечном итоге усыпляют. Лишь в последние двадцать минут Дуг словно просыпается и показывает тот сумасшедший экшен с летающими автобусами, который от него ждали. Жаль, паршивый монтаж подпортил его старания.

На постсоветском пространстве ситуацию к тому же сильно усугубил официальный русский перевод фильма. Для начала вполне завлекательное название "Jumper" перевели как "Телепорт", а затем привлекли к озвучиванию настолько бездарных, деревянных и не подходящих по голосам актеров, что при просмотре ужасно захочется пойти и устроить кому-то (не будем показывать пальцами) аттракцион в стиле "Пилы". Дабы знали, каковы последствия — даже в переносном смысле — вползания в жизнь сценки "Гарик Харламов и унитаз" из "Самого лучшего...".

Берлинский Gosha





Рэмбо IV

Название в оригинале: *John Rambo*
Жанр: *боевик/военная драма*
Режиссер: *Сильвестр Сталлоне*
В ролях: *Сильвестр Сталлоне, Джули Бенц, Мэтью Мерсден*
Продолжительность: *80 минут*

Этой картиной Сильвестр Сталлоне, вероятно, хотел поставить точку в истории Джона Рэмбо. Честно говоря, впечатление после просмотра остается двоякое — во многом из-за того, что четвертый фильм о старом солдате Рэмбо пытается балансировать на грани бездумного экшена и военной драмы. Временами это ему удается, временами — нет.

Джон Рэмбо — одновременно и дитя войны, и ее жертва. Как бы далеко он ни убегал, где бы ни прятался, война все равно находит его. Она возвращается к Джону во снах и воспоминаниях, она скрывается за глазами людей, которые приходят просить о помощи. И старому солдату в очередной раз приходится браться за оружие — потому что кроме как воевать, он больше ничего не умеет. На этот раз — Бирма и миссионеры-американцы, попавшие в беду из-за собственной глупости.

Но сюжет в данном конкретном случае большого значения не имеет. Самое главное — люди, волею судьбы попавшие в бездушные жернова войны. "Рэмбо IV", наверное, самый жестокий фильм во всей тетралогии — и это притом, что привычная для нас "война Джона Рэмбо" (та война, которую нам показывали во втором и третьем фильмах — "один против ста") длится здесь всего пять минут. Но в предыдущих картинах не было скотов, расстреливающих из автоматов маленьких детей, насилующих женщин и заставляющих испуганных людей бегать по минному полю. Скотов, которые все-таки не ушли от возмездия — во время последней битвы потоки крови буквально заливают экран, а оторванные конечности разлетаются во все стороны. Такова настоящая, не киношная война — а вы что, на самом деле ждали "олд-скул экшен" а-ля восьмидесятые?

Да и сам герой очень изменился — годы берут свое, и приходит понимание, что пулемет надежнее и быстрее лука со стрелами, особенно в привычной для Рэмбо ситуации "один против ста". Однако экшена в фильме все-таки необычно мало — зверствам врагов уделяется экранного времени едва ли не больше, чем действиям главного героя и его друзей.

Вот и получается, что "Рэмбо IV" — не столько боевик, сколько серьезная картина об ужасах войны. Картина, которую еще не поставишь в один ряд со "Спасти рядового Райана", но и не приравняешь к более легким и зрелищным "Рэмбо 2-3" 80-х годов. Да, и еще — это все-таки не последняя точка. Финал фильма не исключает возможность сиквела — продолжение следует?

AlexS

Сокровище Нации: Книга Тайн

Название в оригинале: *National Treasure: Book of Secrets*
Жанр: *приключения, комедия*
Режиссер: *Джон Туртельтауб*
В ролях: *Николас Кейдж, Харви Кейтель, Дайан Крюгер, Джон Войт, Хелен Миррен, Эд Харрис, Брюс Гринвуд, Джастин Барта, Алишия Коппола*
Продолжительность: *1 час 57 минут*

В мире кинематографа случаи, когда сиквел оказывается на голову выше своего предшественника, мягко говоря, единичны и пребывают в Синема-Музее Всех Времен и Народов в разделе "Очевидное-Невероятное". С громом и молниями прокатившиеся по экранам кинотеатров оригинальные "Сокровища Нации" в одинаковой мере удивили и зрителей — качественной получилась комедийная приключеническая мелодрама с сильным уклоном в "дэнбраунщину", и создателей — кто когда-нибудь чувствовал, как карман трещит по швам из-за чрезмерной его наполненности американской валютой, тот поймет. Заоблачные кассовые сборы стали явным признаком продолжения банкета. И оно — пусть и довольно нескоро — состоялось.

Казалось бы, столько времени прошло — ничем нас уже не впечатлить. ("Все эти продолжения — не более чем денежовыжималки. Ноги бы моей здесь не было, если бы не именитый режиссер/понравившаяся первая часть/уйма свободного времени!"). Но стоит лишь начать просмотр, как от этих убеждений поневоле отказываешься. Стена скепсиса, которой зритель поначалу отгораживается от происходящего на экране, разваливается как раз в тот момент, когда сюжетный экспресс, разогнавшись, совершает резкий поворот. Впрочем, этот поворот не апофеоз действа — еще как минимум пару раз дух на стрилайн-виражах у зрителей захватит.

Но при этом нам с самого начала дают понять, что серьезностью здесь и не пахнет. Во главу угла поставлены веселье и зрелищность, а сюжет просто работает на две эти составляющие. Зрители завороженно смотрят, как помощник Бена превращает обычные девайсы (цифровой фотоаппарат и мобильный телефон) в необычные. Зрители смотрят на это с улыбкой — здесь важен не итог действа — мало кто из нас не сможет предсказать, чем закончится тот или иной эпизод, а процесс — дуэт Кейдж-Барта беспрестанно клоунничает на экране, мимоходом решая загадки, над которыми даже герой новелл Брауна ломал бы голову несколько дней.



Ну и в качестве десерта картина предлагает страждущим романтические семейно-рождественские нотки, которые, как ни странно, не вызывают негативной реакции.

Softik

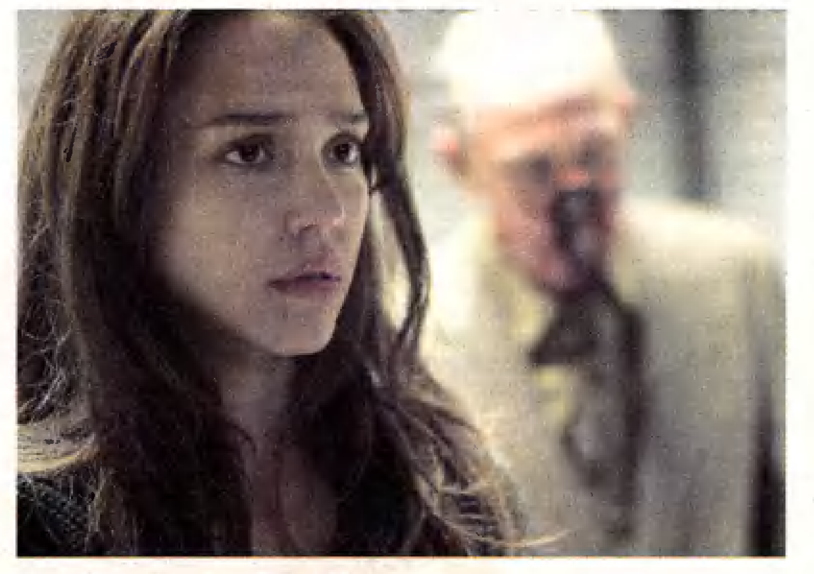
Глаз

Название в оригинале: *The Eye*
Жанр: *ужасы, триллер*
Режиссер: *Дэвид Моро, Ксавьер Палю*
В ролях: *Джессика Альба, Алессандро Нивола, Паркер Поузи, Раде Сербеджия, Фернанда Ромеро, Рэйчел Тикотин, Обба Бабатунде, Дэнни Мора*
Продолжительность: *97 минут*

"Скажи мне, что ты видишь?"

Римейк, сиквел, приквел, пенталогия, тетралогия, трилогия... С большинством этих слов, могу поклясться, встречались, и не один раз, в обыденной повседневности абсолютно все, кто хоть немного смотрят ТВ, мельком читают газеты или, в крайнем случае, слушают одно лишь радио. Эти слова так прочно вошли в нашу жизнь, что их перестали замечать. Сделав лозунгом утверждение "все новое — это хорошо забытое старое", медиамагнаты могут не тревожиться за свои доходы, ведь успех спонсируемого ими проекта некогда успешно прошел испытание на зрительской аудитории. И "денежные мешки" Голливуда это знают, скупая лицензии на съемку успешных (да и не очень успешных) лент как друг у друга, так и у заокеанских коллег, переснимая все что только возможно переснять, при этом активно выжимая соки из эксплуатируемой задумки, в попытках набить карманы "зеленью" с уже явно загибающегося продукта. Крик, Звонок, Пункт назначения, Пила — список "жертв" можно продолжать сколько душе угодно. Некоторым режиссерам, правда, вполне по силам спасти тонущую "кино-оперу", состоящую из нескольких фильмодейств, из болота забвения или "отшлифовать" шероховатости и привнести нечто свое в приобретенную идею. Так и поступили сработавшиеся еще над съемками фильма "Они", Дэвид Моро и Ксавьер Палю, решившие и дальше творить в команде, пустив в свободное плавание свое детище — римейк сингапуро-гонконгского фильма Глаз.

Не послушавшись увещеваний родителей быть осторожными с пиротехникой, сестры Эллисон весело "бухали" хлопушками до тех пор, пока Сидни не подняла зажженную петарду, брошенную ее сестрой Хелен. Как результат пятилетняя Сидни лишилась самого ценного — зрения. Прошло много времени — Сидни Эллисон повзрослела, обзавелась кучей друзей и поклонников ее музыкального таланта. И все бы хорошо, но заветная мечта Сидни вновь обрести зрение, увидеть все краски жизни не дает покоя, тем более что современная медицина творит чудеса. Не откладывая в долгий ящик, Эллисон добровольно ложится под скальпель профессионального офтальмолога, пришившего ей донорские роговицы. Получив, наконец, способность видеть, Сидни к удивлению начинает замечать необычные явления: темные силуэты, кошмарные сны. Списывая это на счет адаптации к "новым" глазам, Эллисон все же не придает этому слишком много значения, до тех пор, пока однажды ночью некто не забирает ее соседку по палате. Но самое ужасное открывается на утро: оказывается, молчаливая соседка, по словам медперсонала, "почила с миром", т.е. умерла. Сидни уже не в состоянии противиться очевидному — она своими глазами видела смерть...



Главная ставка при постановке сцен картины была сделана на центрировании образа главной героини, сыгранной милашкой Альбой. И это есть "гуд", однако при условии присутствия в кадре еще и "проработанных" второстепенных персонажей. Увы и ах — ничего подобного нет, все актеры, кроме Джессики, играют весьма посредственно, создается такое впечатление, что актерский состав был набран с улицы. Джесс приходится в одиночку нести на своих хрупких плечах тяжелую ношу по вытягиванию ленты из "черного" списка посредственных картин. И это ей удается. Хоть пугаться вовсе не хочется, фильм смотреть интересно, местами даже очень, чему способствует и относительная скоротечность картины.

Итог — неплохой вариант скоротать полтора часа свободного времени. Ни больше, ни меньше.

Тарас Тарналицкий

КИНО

Наводнение

Название в оригинале: *The Flood*
Жанр: *драма, боевик*
Режиссер: *Тони Митчелл*
В ролях: *Роберт Карлайл, Джессалин Гилсиг, Том Куртеней, Джоэнн Уолли, Дэвид Суше, Найджел Плэйнер, Ральф Браун, Готфрид Джон, Том Харди*
Продолжительность: *110 минут*

Человек с древнейших времен ведет непрерывную борьбу за право господства на Земле. И главной целью этой "бессмысленной" задачи является полное подчинение сил природы. Человечество бездумно и алчно тратит полезные ископаемые, загрязняя окружающую среду и пропуская мимо ушей предупреждения ученых и исследователей о грозящей миру опасности. Правительства развитых стран пытаются исправить сложившуюся ситуацию, но это можно назвать лишь жалкими потугами. Мы надеемся спрятаться за "последними достижениями технической и инженерной мысли", питая иллюзии о своей защищенности. Однако в сущность природы заложена непредсказуемость...

Англия в опасности: буря, обрушившаяся на южное побережье США, переместилась к северу британского острова. Темза, вышедшая из берегов, угрожает затоплением Лондону. Правительство страны не в состоянии исправить положение, население остается в полном неведении. Утихомирить стихию способны лишь Роберт Моррисон, морской инженер, его отец, ученый-исследователь, и бывшая жена, непосредственно директор плотины на Темзе. Проблема в том, что у Роба весьма сложные отношения с обоими близкими ему людьми, которые сможет исправить только совместная борьба с бушующей стихией.



Режиссер Тони Митчелл, засветившийся одним фильмом на схожую тематику да парой сериалов, имел возможность снять неплохую (и даже очень) драму об отваге и мужестве людей, о прощении, о сострадании, разбавив эту нуарную смесь экшеном. И если драма, полная патриотичных ноток, вполне удалась, то с экшен-сценами вышел полный облом. Пара заплывов на открытой местности да пробежки в узких коридорах — и все, большего не ждите. Собираетесь насладиться зрелищными спецэффектами затонувшей Англии? Не утруждайтесь — все серо, невзрачно, дешево. Сюжет, прямой как палка, не интригует да и развивается со скоростью улитки. И вместе с тем фильм достоин внимания как картина, поднимающая темы общечеловеческих и семейных ценностей. Думаю, вас не оставит равнодушным это кино еще и благодаря не покидающему чувству реалистичности происходящих в ней событий.

Тарас Тарналицкий



Старикам тут не место

Название в оригинале: *No Country for Old Men*
Жанр: *триллер, драма*
Режиссер: *Джоэль Коэн, Этан Коэн, Кормак МакКарти*
В ролях: *Томми Ли Джонс, Хавьер Бардем, Джош Бролин, Вуди Харрельсон, Келли МакДональд, Гаррет Диллахант, Тесс Харпер, Бэрри Корбин*
Продолжительность: *122 минуты*

"Таков наш мир..."

Всем прекрасно известно про главное кинособытие февраля — 80-ю юбилейную церемонию награждения премией Американской академии киноискусств "Оскар". За всей той мишурой, пафосом и лоском церемонии скрывается то, что иногда бывает сложно отыскать — настоящее кино. И ведь не зря же вся Киноакадемия (а это примерно шесть тысяч человек) участвует в голосовании — их выбор зачастую оказывается верен... И то, что "Старикам тут не место" попал в число номинантов, является отнюдь не случайностью, а именно прямой закономерностью справедливо оцененной творческой работы как актеров, так и режиссеров..

Знойное солнце техасской пустыни невыносимо слепит, заставляя надвинуть шляпу на глаза, хотя это помогает лишь отчасти. "Ну и жарища сегодня, не помешало прихватить с собой хотя бы маленькую флягу воды". Мысли, словно плавящееся масло на сковороде, медленно растекаются, давая возможность абстрагироваться от окружающей действительности и замедляя время. "Зря я стрелял ему в бедро, в голову было бы вернее. И это правда, но что поделать — Вьетнам оставил незаживающие раны... А он силен, успел скрыться за считанные секунды, не дав мне исправить допущенную ошибку. Хотя догнать его не составит большого труда, кровь пунктирной линией указывает на ближайшее ущелье. Если до темноты не нагоню, придется возвращаться с пустыми руками. Олени в наших местах последнее время попадаются все реже и реже..." Спокойствие пустыни, нарушаемое лишь в очередной раз прокатившимся перекати-полем, умиротворяет. Местный пейзаж застыл: камни, кусты, даже старое иссохшее дерево... "Но что там, рядом с ним лежит? Не мешало бы проверить... Черт, да это же мексиканец! Верно эмигрант, до границы, вон, рукой подать. Похоже, он умер совсем недавно от большой потери крови, вон в боку какая дыра. А это что за чемодан, шмотки его там что ли?" Пальцы с трудом пытаются открыть замки. Еще минута — и дело сделано... "Бог ты мой, да тут деньги, огромная куча денег, несколько миллионов или около того!!! Удача наконец-то соизволила мне улыбнуться! Теперь моя жизнь определенно изменится..."

Братья Коэны взяли "за правило" снимать атмосферное кино. Что ж, этому нужно только радоваться, ведь именно атмосфера является тем самым элементом, соединяющим все составные части данной ленты в единое целое, смысл которого зритель находит самостоятельно. Режиссеры дают пищу для размышлений, заставляя нас не слушать редкие (но меткие) диалоги, а именно следить за событиями, разворачивающимися на экране. Так, к примеру, узнать место, где происходят действия фильма, можно по вывеске рядом с заправкой, а их временной промежуток — по дате на могильной плите. Та же песня и с действующими персонажами, как главными, так и второстепенными — поступки говорят о людях намного больше, нежели слова. Коэны грамотно расставили акценты на проблемах общества, контрастировав "принципиального" наемного убийцу с явно славянскими корнями Антона Чигура, являющегося порождением нашего времени, с шерифом пенсионного возраста Томом Беллом, представителем "старой закалки". Разное отношение этих двух персонажей к окружающей действительности дает зрителю возможность увидеть мир глазами режиссеров и понять суть фильма. А она такова: жестокость, коварство, жадность — все это пронизило наш сегодняшний мир, в котором нужно приспосабливаться и выживать, а старикам в нем действительно нет места.

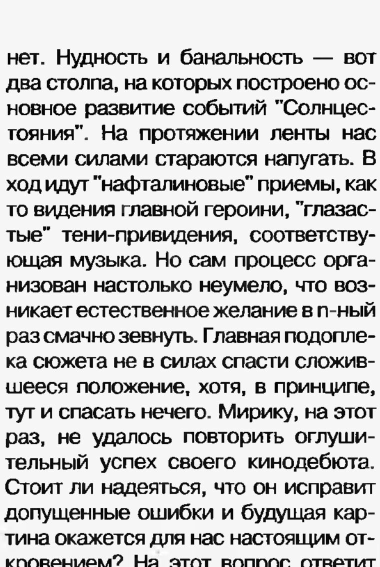
Тарас Тарналицкий

Солнцестояние

Название в оригинале: *Solstice*
Жанр: *ужасы, триллер*
Режиссер: *Дэниэл Мирик*
В ролях: *Элизабет Хэрнойс, Шон Эшмор, Тайлер Хехлин, Аманда Сэйфрид, Мэттью О`Лири, Хилари Бертон, Дженна Хилдебранд, Лиза Арнольд*
Продолжительность: *87 минут*

"Магия, заклинания... Любите такие истории?"

Было время, когда жанр киноужасов оказался на гребне популярности. И причина этого легко объяснима — молодой, "необъезженный" жанр, имелось непаханое поле весьма нетривиальных идей. Главное, этот подъем был сравнительно недавно. Поэтому многие помнят, как их родители, при одном упоминании слова "ужас", отрицательно качали головой, пряча деньги на билет сеанса "страхотерапии" обратно в бумажник, а знакомые-друзья визжали от восторга до просмотра, (предвкушая "острые" ощущения), во время просмотра (от "живого" мертвеца или выпрыгнувшей из-за угла образины) и, разумеется, после, бурно обсуждая, кто больше "надул" в штаны при появлении очередного монстряка. Но киноиндустрия не стоит на месте — спецэффекты уже давно "оцифровались", поэтому возможностей напугать появилось огромное множество. Зритель, однако, тоже не топтался в сторонке — эволюция успешно завершила свой виток от степени "милый и доверчивый", к уровню "прожженный и циничный". Испугать, заставить дрожать поджилки — вот несбыточная мечта сегодняшних horor-режиссеров. И горе тому, кто ни на йоту не оправдает чаяний любителей "пощекотать нервы" — гвозди в гроб кассы картины будут забиты незамедлительно, тут уж не спасет даже самая безупречная репутация...



Недавно в поле моего зрения попал фильм "Солнцестояние". Я был весьма заинтригован, тем более, имя Дэниела Мирика (Daniel Myrick) знакомо не понаслышке после ставшей уже классикой ужаса "Ведьмы из Блэр". Решив получить от фильма максимум эмоций, пришлось совершить небольшой "ритуал": терпеливо дождаться вечера, выключить свет и одеть наушники для быстрейшего "погружения" в пучину страха... Перечислять эмоции после просмотра не имеет смысла, так как их попросту нет. Нудность и банальность — вот два столпа, на которых построено основное развитие событий "Солнцестояния". На протяжении ленты нас всеми силами стараются напугать. В ход идут "нафталиновые" приемы, как то видения главной героини, "глазастые" тени-привидения, соответствующая музыка. Но сам процесс организован настолько неумело, что возникает естественное желание в n-ный раз смачно зевнуть. Главная подоплека сюжета не в силах спасти сложившееся положение, хотя, в принципе, тут и спасать нечего. Мирику, на этот раз, не удалось повторить оглушительный успех своего кинодебюта. Стоит ли надеяться, что он исправит допущенные ошибки и будущая картина окажется для нас настоящим откровением? На этот вопрос ответит лишь время...

Тарас Тарналицкий



Астерикс на Олимпийских играх

Жанр: *комедия, приключения*
Режиссер: *Фредерик Форестье, Тома Лонгманн*
В ролях: *Кловис Корнийяк, Жерар Депардье, Ален Делон, Бенуа Пульворде, Стефан Руссо, Ванесса Эслер, Александр Астье, Зинедин Зидан, Михаэль Шумахер*
Продолжительность: *120 минут*

"Я выиграю Олимпийские игры!"

Зимняя пора богата на неожиданные сюрпризы и чудеса. Когда еще можно насобирать с помощью Двенадцати месяцев корзину подснежников в лютую стужу или увидеть толстого бородатого старика, летящего в волшебных санях, полных рождественских подарков? Ответ очевиден — это осуществимо лишь зимой. И пусть ожидаемое всеми чудо пока не произошло (погода с наглостью умелого торговца подсовывает нам весну вместо зимнего времени года), повода для хандры и уныния не может быть, ведь лекарство от плохого настроения уже вовсю "крутят" в кинотеатрах. На свет появился долгожданный триквел фильма по известному французскому комиксу о непобедимых галлах.

Картина получила солидный бюджет (цифра зашкаливает за отметку в 100 миллионов долларов) и имела все шансы стать достойным продолжением именитой серии. И это бы у нее получилось, но тяга создателей фильма к хрустящим бумажкам оказалась сильнее. Нет, кино вышло отличное, в меру веселое и остроумное, но его "коммерционность" видна невооруженным глазом. Хотите фактов? Да сколько угодно! Разрекламированное участие в съемках звезд спорта "Зизу" и "Шуми" притянуло в кинотеатры даже ярых ненавистников фильмосерии. И в чем же загвоздка? А в том, что их роли присутствуют для галки. И если Шумахер хоть как-то вписывается в общую канву ленты, то эпизод с Зиданом явно вставлен "чтобы было". То же относится и к остальным актерам. Дуэт Обеликс и Астерикс ничем новым не радует, шутки хоть и смешные, но "заезженные". Депардье явно пора "завязывать" с этим образом (что уже успешно сделал Кристиан Клавье, сыгравший Астерикса в первых двух частях). Ален Делон в образе Цезаря тоже мало интересен, но в этом виновны лишь режиссеры, видимо, загнавшие его в "жесткие рамки" роли. А вот Бенуа Пульворде не попал под своеобразный прессинг, поэтому его Брутус — персонаж весьма яркий и проработанный, шутки которого вызывают не просто смех, но порой и громкий хохот. Сюжет не блещет, однако и его умудрились заштамповать: сцена похищения друида грубо скопирована из первой части трилогии.



Что, раздумали смотреть? Ну и зря. Недостатки у фильма, безусловно, есть, но за юмор (а я говорю об отличном французском юморе) можно простить и их, прибавьте к этому волну стебных пародий (начиная от эпохальных Звездных войн и заканчивая "закулисными" страстями Олимпийских игр) — в общем, далеко не все потеряно. Так что нечего тут думать — смотрите, смеха много не бывает.

Тарас Тарналицкий

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Клепа. Символические заклепки

Жанр: *сборник паззлов*
Разработчик: *K-D Logic*
Издатель: *1С*
Количество дисков: *1CD*
Системные требования: *процессор Pentium III с 256 Мб оперативной памяти; 400 Мб свободного места на жестком диске; видеоадаптер, совместимый с DirectX; разрешение экрана 800x600*
Рассчитана на возраст: *5-10 лет*

Клепа — очень любопытная девочка, обожающая вместе со своими друзьями — песиком Филиппычем и птичкой Капи-Капи — решать различные загадки и узнавать что-то новое. А еще Клепа — символ одного детского журнала, главная героиня детского полнометражного анимационного фильма "Клепа. Исторические заклепки" и детской же компьютерной игры "Клепа. Символические заклепки". О клепиной игрушке у нас с вами сейчас и пойдет разговор.

В "Символических заклепках" Клепа вместе со своими друзьями знакомит юного игрока с государственными символами Российской Федерации. Геймплей сводится к решению простейших паззлов-мозаик — большая картинка разбивается на множество кусочков, из которых игрокам затем приходится собирать цельное изображение — элементарно, Ватсон! Таких вот задачек в "Символических заклепках" больше двадцати штук — семь из них посвящены различным российским флагам, еще семь — гербам, и, наконец, последняя семерка демонстрирует малышам государственные награды Российской Федерации.

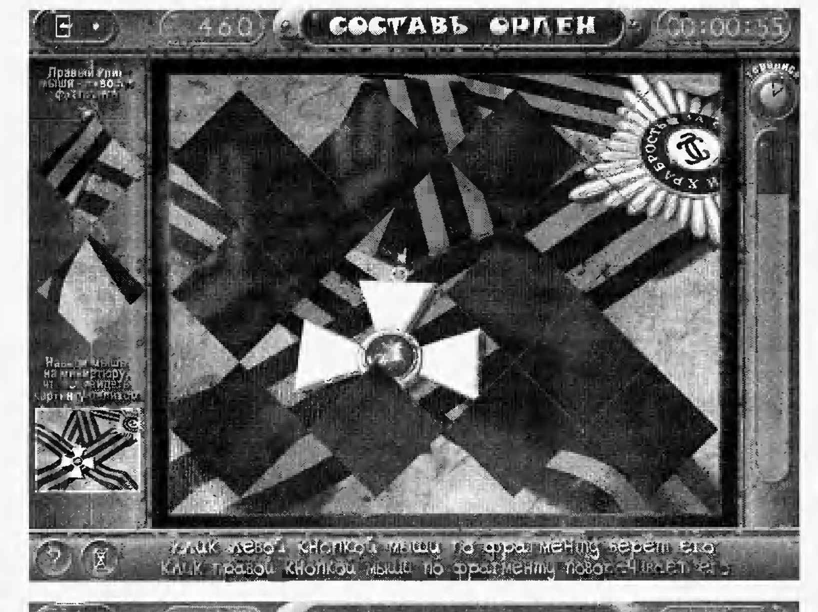
Как водится, открывают игру "тренировочные" паззлы, с их помощью игрок привыкает к миру "Символических заклепок" и осваивается с управлением (которое здесь, кстати, осуществляется исключительно при помощи верного грызуна). Чем ближе к финалу, тем сложнее становятся миссии, вдобавок вводится и ограничение по времени. Хотя даже если выйдут все сроки, а игрок так и не сможет решить задачку, ничего непоправимого не произойдет. Проиграть в "Символических заклепках" просто невозможно, в худшем случае можно потерять лишь заработанные во время предыдущих игр очки. Но если только игрок сам не захочет покинуть "Символические заклепки" — игра будет продолжаться вплоть до финальных титров, вне зависимости от того, как быстро ребенок собирает паззлы.

Одолевший таки очередную картинку малыш в качестве небольшой награды получает рассказ о том (той) гербе/флаге/награде, картинку с которым(ой) он только что так упорно собирал. Однако двадцать штук заданий — все-таки многовато, тем более процесс сбора паззлов — не из тех занятий, какими можно заинтересовать маленького игрока надолго. Потому рекомендую не пытаться решить все задачи за раз, а чередовать "Клепу" с более легкими игрушками — благо, игра позволяет сохранить прогресс в любое время и вернуться впоследствии к незавершенной игре.

Несколько слов обязательно нужно сказать о жемчужине "Символических заклепок" — великолепном саундтреке. Тот, кто писал песни для игры, выполнил свою работу на 10+, равно как и те, кто "оживил" композиции своими голосами — получилось очень похоже на музыку из известного детского фильма "Мэри Поппинс, до свидания!". Даже если ваш ребенок ненавидит паззлы и государственные символы Российской Федерации также не входят в круг его интересов — даже в этом случае обратить внимание на "Символические заклепки" все равно стоит, хотя бы из-за замечательных песен, которых здесь запросто наберется на полноценный альбом. Забавный рэп и веселый джаз, "испанские" гитарные переборы, танцевальные и лирические композиции — нисколько не удивлюсь, если после первого знакомства с игрой у мам и пап возникнет желание прогуляться в папку Music и скопировать на жесткий диск саундтрек игры, чтобы проигрывать впоследствии обыкновенным медиаплейером.

Неплохим дополнением к основному "паззло-собирательному" режиму служит бонусная караоке-игра, в которой предлагается спеть гимн Российской Федерации с хором или же сольно.

Серьезный же минус у "Символических заклепок" только один. К сожалению, авторы игры почему-то поленились по-настоящему оживить главных героев. Клепа, Филиппыч и Капи-Капи знакомятся с игроками во вступительном ролике — и здесь все в порядке, но потом персонажи если и предстают перед глазами игроков, то только в виде картинок, которые даже разговаривать не желают. Нет полноценного сюжета, нет трехмерных мультиков — из-за этого игра здорово теряет в атмосфере.





А ведь для малышей сказка имеет очень большое значение, наверняка даже большее, чем сами паззлы-мозаики. Будем надеяться, что в следующем тайтле о приключениях Клепы разработчики исправят этот недостаток и оснастят игрушку полноценным сюжетом.

Оценка: 7
Вывод: Достаточно интересные паззлы, замечательный саундтрек, черная дыра на месте сюжета и совершенно непроработанные персонажи — вот что такое "Клепа. Символические заклепки". Музыка в данном случае вытягивает на себе чуть ли не всю игру, поскольку красивый саундтрек — это единственное, что выделяет "Символические заклепки" из большой и пестрой толпы аналогичных "паззло-решательных" поделок.

AlexS

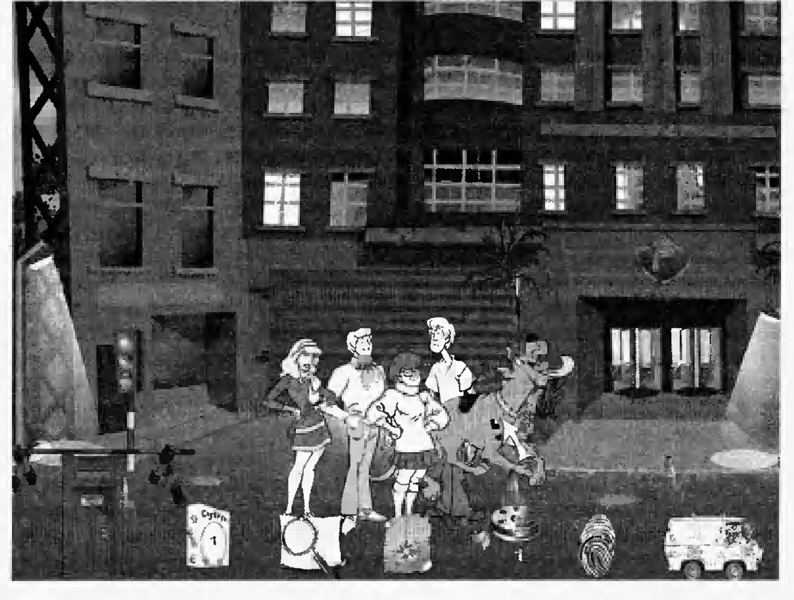
Скуби-Ду! Дело №3. Свет! Камера! Тайна!

Жанр: *квест*
Разработчик: *Riverdeep Learning Company*
Издатель: *1С*
Количество дисков: *1CD*
Системные требования: *процессор Pentium IV с частотой 1.8 Ггц; ОЗУ 512 Мб; видеокарта с 4 Мб видеопамяти; DirectX-совместимая звуковая карта*
Рассчитана на возраст: *7-12 лет*

Странные и страшные вещи творятся на киностудии "Гризли Пикчерз". Темными студийными павильонами и мрачными студийными коридорами бродит жуткий Безголовый Каскадер, пугающий всех встречных своей кошмарной зеленой рожей. Кто он? Привидение? Дух? Или же просто человек, желающий зла киностудии? Кто бы он ни был, Скуби-Ду и его друзьям придется сдернуть завесу тайны с его личности. "Делу №3" официально дан ход.

"Свет! Камера! Тайна!" выполнена в классической для Riverdeep Learning Company мультяшной манере. Продолжительными анимационными порциями игрокам скармливается сюжет — Скуби-Ду, его друзья и работники киностудии (последние — вдобавок еще и главные подозреваемые в "безголово-каскадерстве") разыгрывают интересную детективную пьесу на мрачных, атмосферных декорациях. В перерывах между мультиками орава из пяти главных героев носится по студии, собирая разбросанные тут и там кусочки кинопленки. В этом режиме мы управляем героями мышью, а сам так называемый "квест" с виду почти не отличим от настоящих мультиков — прорисовке героев и локаций разработчики уделили повышенное внимание, и здесь никаких претензий нет и быть не может. Но вот над квестовой составляющей можно было бы поработать побольше. А то весь "детектив" ограничивается финальным заданием, одной логической мини-игрой да сбором мотков пленки. Кстати, в каждый такой кусочек кинофильма, валяющийся на локации, упакована и интересная "звуковая" мини-игра. Нашему вниманию предлагаются портреты главных героев. Если кликать по этим физиономиям мышкой, они начинают издавать забавные звуки — смешки, вздохи, ахи и охи. Смысл игры заключается в том, чтобы воспроизвести определенную последовательность звуков. Справились? Получайте в награду картинку-раскраску, которую тут же предлагают распечатать на принтере. Первые такие задания проходятся легко, но раз от разу картинки достаются все тяжелее — и не исключено, что последние кусочки кинопленки вы "вскрыть" так и не сумеете. А уж для детишек это и вовсе может стать непосильным испытанием — даже на уровне "ужасно" (самый легкий из здешних уровней сложности) звуковые задания очень уж сложные.

Но не только звуковыми задачками жива "Скуби-Ду" за номером три — одним из "фирменных" признаков серии всегда были аркадные мини-игры. Таковых здесь ровно шесть штук, причем набор, что называется, на любой вкус — есть и одно логическое задание, и "гоночки" с видом сверху, и пробежки по полосе препятствий с видом сбоку, и даже "кукольный" девчачий конкурс с переодеваниями героев. В большинстве таких мини-игр персонажами нужно управлять с помощью "стрелок" и кнопки "пробел", однако вот в "карнавальной" миссии с переодеванием на первый план опять-таки выходит Сеньора Мышка. Первоначально аркадные мини-игры могут показаться сложноватыми для маленьких детективов — именно поэтому перед тем, как бросать очередной вызов Безголовому Каскадеру, рекомендуется кликнуть по знаку "?" на титульной панели — и на экране, как по волшебству, появится перечень правил данной игры (а еще можно заглянуть в "Руководство", путь к которому лежит через соответствующий пункт главного меню). Отмечу, что мини-игры очень важны — после прохождения каждой из них герои-детективы получают улику, с помощью которой можно в итоге догадаться, кто же скрывается за личиной Безголового Каскадера. Таким образом, для того, чтобы пройти "Свет! Камера! Тайна!", необходимо одержать победу во всех мини-играх и собрать все кусочки кинопленки в режиме "квест".



Иногда некоторые трусливые персонажи могут заупрямиться и отказаться заходить в локацию с очередной мини-игрой. Уровень храбрости помогут поднять скубики — лакомство, которое герои "Скуби-Ду" просто обожают. Запастись скубиками можно в локации "Кинозал" — для этого надо всего лишь пробежаться между рядами кресел, уворачиваясь от бегущего по пятам Безголового Каскадера. Сможете убежать, не растеряв по дороге скубики, — персонажам будет чем наполнить желудок.

Звук и музыка в игре на очень высоком уровне — "мистический" саундтрек и эмоциональные разговоры главных героев придают проекту дополнительное очарование. Подкрепить бы их еще и хорошими квестовыми заданиями... В данный момент "Свет! Камера! Тайна!" воспринимается как сборник мини-игр, изредка перебиваемый псевдо-квестовыми миссиями. А ведь должно быть наоборот — квест на первом месте, бонусы и развлечения — на втором.

Оценка: 7
Вывод: Создатели "третьего дела Скуби-Ду" при разработке игры постарались нарисовать красивые декорации, придумать занимательные мини-игры, написать достойную музыку — все это у них получилось. Но в суматохе разработчики забыли самое главное — озадачить юных игроков по-настоящему квестовыми миссиями-головоломками. Непростительная ошибка.

AlexS

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Battletoads

Жанр: *Beat'em up*
Разработчик: *Rare*
Издатель: *EA*
Игры серии: *Battletoads (1991; NES, Genesis), Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team (1993; NES, SNES, Genesis), Battletoads in Battlemaniacs (1993; SNES, MS), Battletoads (1994, Arcade)*

Всякий, у кого была NES, наверняка наслышан об этой игре. Более того, думаю, вовсе не будет преувеличением сказать, что каждый бывший, а может, и нынешний обладатель восьмибитной консоли от Nintendo любит и уважает сериал о боевых жабах, ибо Battletoads, равно как и Battletoads and Double Dragon: The Ultimate Team, являются подлинным украшением библиотеки игрушек приставки, одними из самых крупных, прозрачных и искусно ограненных бриллиантов в ее короне. Всенародно любимая Dendy может похвастать целой горой интересных игр, но Battletoads'ы явно на вершине этой кучи, ну, или где-то совсем неподалеку.

Помимо достоинств, характерных для всех проектов серии и о которых (достоинствах) еще поговорим ниже, версии, выпущенные на NES, отличаются тем, что реально используют все возможности платформы и являются на ней одними из самых красивых, ярких, зрелищных и эффектных игр вообще.

С шестнадцатибитными консолями дело обстоит несколько хуже. Не то, чтобы совсем уж — край. Но все-таки на SNES и Mega Drive жабы выступили уже не так ярко, как на Денди. Игры по-прежнему очень хороши (BT&DD — вообще практически та же), но выделяются на фоне остальных игрушек для соответствующих платформ они уже меньше. Графика со времен NES сделала, быть может, не очень широкий, но твердый и уверенный шаг вперед, а в случае с Battletoads'ами этот шажок оказался вовсе уж лилипутским. Разницу между BT&DD для NES и Mega Drive\ SNES можно и не разглядеть вовсе. Чуть приятней глазу стали цвета, появилось несколько новых, едва заметных штрихов в графическом оформлении — но и только. Интерес к серии слегка остыл. Она перестала являться однозначно лучшей, и внимание игроков распылилось по другим, также весьма достойным проектам.

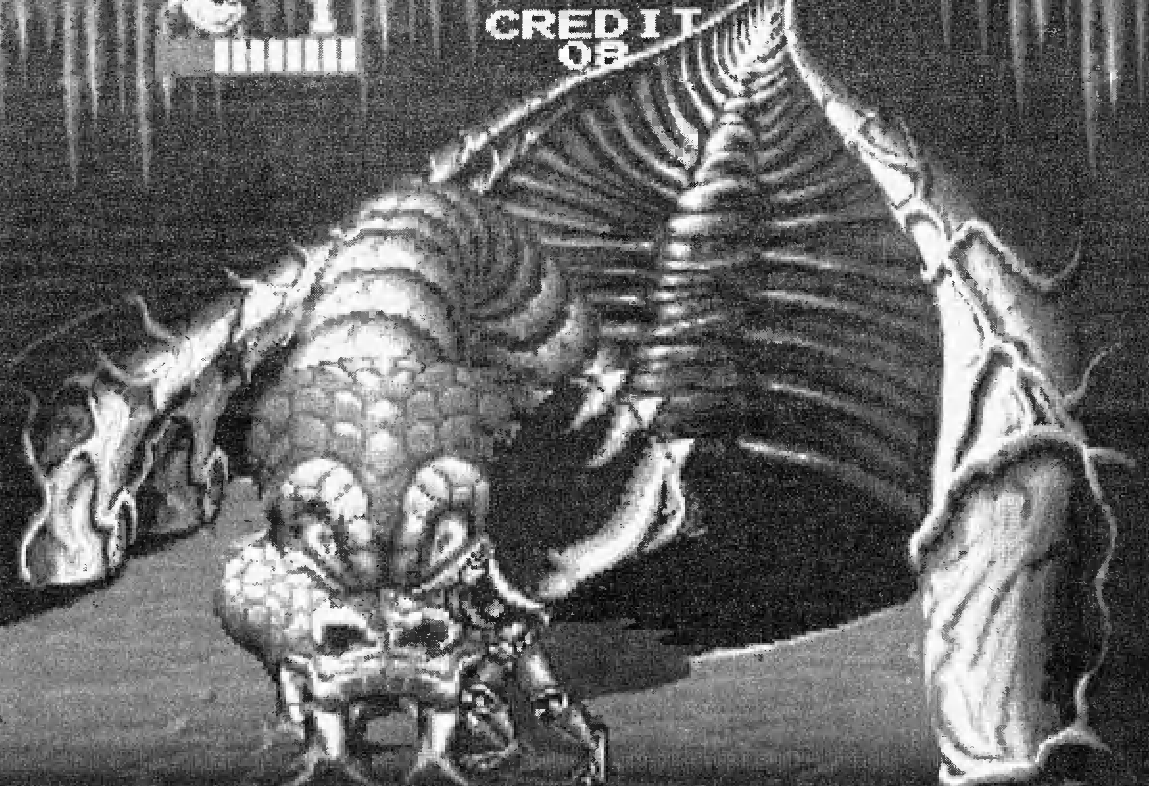
Все это "дела давно минувших дней", мы же посмотрим "свежую" версию Battletoads'ов, вышедшую в 1994 году на аркадных автоматах и долгое время остававшуюся нам незнакомой и неведомой.

Для начала внесем немного ясности и расставим всех по своим местам. Виновник торжества является четвертой полностью самостоятельной игрой серии (карманные платформы не в счет). Battletoads (NES, Genesis) — раз, Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team (NES, SNES, Genesis) — два, Battletoads in Battlemaniacs (SNES, MS) — три, Battletoads (Arcade) — четыре. Это значит, что здесь вас ждут старые добрые Zitz, Pimple и Rash, а также новые уровни, новые враги, новые боссы — новое все.

Уже сейчас большинство читателей, если они этого не сделали раньше, должны бросить дела и ломануться к компьютеру скачивать 7 MB рома и последнюю версию MAME. Остальных мы добьем сейчас. Достойна ли обозреваемая версия игры своего славного имени? Еще как достойна! Все то, за что мы так любим Battletoads, здесь присутствует в полной мере, и все это приправлено графикой, легко и непринужденно бьющей наголову любую из ранних частей сериала.

Но пойдем по порядку. Уважим прежде всего тех, кто свалился с Луны и для кого сладкие слова "боевые жабы" пока еще пустой звук.

Так вот, речь здесь об одном из лучших в истории beat'em up'ов. Так принято обзывать жанр игр, где герой легкой походкой шагает слева направо (или наоборот) по уровню и, не моргнув глазом, изничтожает врукопашную полчища недругов, врагов и просто монстров, попутно наматывая на руку их внутренности, разрывая пасти и высасывая глаза. Понятно, что жанр этот не может быть не любим народом, но вот хороших игр в его рамках просто-таки до обидного мало. BT и есть один из немногих лучей света в темном царстве.



Вот уж кто действительно может про себя сказать: "Правой бью — слоны рыгают".

Уже первые части сериала сделаны очень здорово. Причем боевая система не то, чтобы особо развернутая, но множество разнообразных врагов, интересные локации и оригинальные уровни вроде полетов в космос, спусков в шахты и гонок на футуристичных скутерах делают свое дело. Авторы постоянно подсовывают игроку что-нибудь новенькое, и потому это совсем не надоедает. Вообще, явных провалов нигде не видно, а вот приятных мелочей хватает. Мне, почему-то, больше всего запомнился эдакий хрустящий звук, с которым главные герои вцепляются в волосы девушкам с хлыстами в BTⅅ).



С изящными манерами у жаб всегда было довольно туго. BT&DD (NES).

Аркадные Battletoads на первый взгляд — суть то же самое. Жабы по-прежнему отвешивают каждому встречному-поперечному свои фирменные приемчики, которые благодаря возможностям новой платформы стали выглядеть еще более зло и эффектно. Все так же за удары отвечает лишь одна кнопка, потому способ, которым герой игры отправит противника на тот свет, больше зависит не от игрока, а от вида врага, его положения в пространстве и того, что взбредет в голову самой жабе.

Боссы в игре очень неплохие. В лучших традициях Battletoads. Особенно хорош такой мордатый змей в конце второго уровня. Ну а то, как он "загибается", получив столько, что не сможет унести — это просто нечто. Надо видеть собственными глазами.

Игрушка довольно брутальна, но не сверх всякой меры. Ровно настолько, чтобы соблюсти традиции сериала и, ясное дело, настолько, чтобы в нее было забавно и интересно играть. А вообще, игра бесшабашная и довольно зрелищная. Думать здесь не надо совершенно. Отключаешь голову — и вперед.

Аркадные Battletoads заметно короче консольных. В этом факте, конечно же, нет ничего страшного, но настораживает другое. Даже при столь низкой продолжительности игры заметно, что ей немного недостает того разнообразия, что было у ее приставочных предков. Оригинальных уровней стало заметно меньше. Они по-прежнему есть (так, последний эпизод — это вообще чистый экшен), но их далеко не так много, как хотелось бы.

Чем аркадная BT принципиально отличается от консольных, так это отсутствием прыжков. Вернее, не то чтобы их не было как таковых — просто нет им и пропастей, через которые надо прыгать. Из-за этого сложность игры снизилась на несколько порядков, а геймплей стал более ориентированным на боевую составляющую. Вместе с тем BT потеряла и часть своего обаяния. Стала менее забористой. До сих пор помню, как сбежали мы с дружбаном с уроков и засели дома за Battletoads (NES). За полдня еле-еле доползли до последнего уровня, но замучились так, будто разгрузили не то что вагон — эшелон с цементом. До конца игры оставалось совсем чуть-чуть, но приставка была безжалостно выключена.

Из всех Battletoads лично мне больше всего нравится BT&DD, так как она выглядит самой сбалансированной по сложности, продолжительности и вообще. Но нужно заметить, что остальные если и уступают ей, то очень немного.

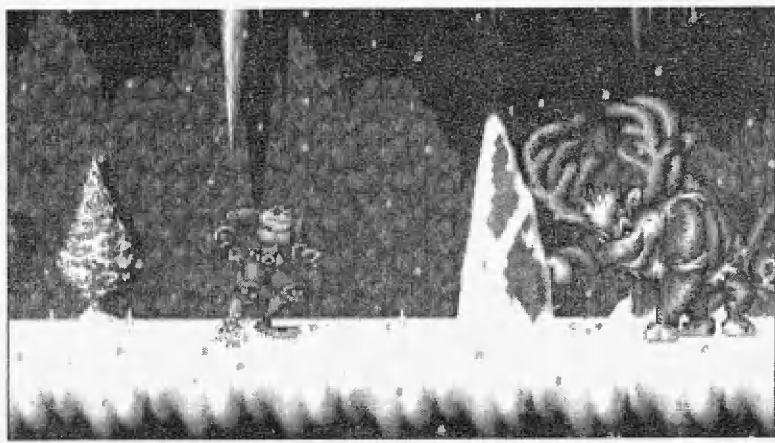
Сравнивать "автоматные" BT со старыми представителями серии достаточно сложно. Кому-то может прийтись по душе яркая графика, не напрягающий геймплей, и эти аргументы "за" легко перевесят все остальные "против".

Ну а кое-кто вообще может закрыть глаза на всю эту шелупонь с плюсами и минусами. Ведь для него, возможно, "несовские" Battletoads навсегда останутся смешным и приятным воспоминанием о детстве. О тех временах, когда, случайно обнаружив, что их "ящик" принимает сигнал от соседа, режущегося в "танчики", люди шли на кухню, заваривали чай, сооружали бутерброды и с удовольствием садились смотреть на чьи-то потуги сохранить пиксельный герб в неприкосновенности. Временах, когда некоторые сутками не выключали приставку, чтобы "добить" любимую RPG, только потому, что в "кривом" картридже не работала функция сохранения. Временах, когда самые продуманные хитрованы смазывали маслом крестовину джойпада, чтобы пройти один-единственный уровень в тех самых BT (это там, где жаба летит на какой-то ерунде по заламывающейся под прямыми углами поверхности). Беззаботных временах, когда трава была зеленее и про которые с совершенно серьезным лицом как-то сказал восьмилетний Эрик Картман: "Надо бы сегодня лечь спать пораньше, а то ведь завтра — целый день телевизор смотреть";).

Borabora



Глядя на первые кадры аркадных BT, вполне можно решить, что это лишь римейк BT&DD. На самом деле такое предположение не имеет с реальностью ничего общего. А вот — оружие, достойное боевой жабы. Металлическая труба с засохшим на конце увесистым куском бетона. К сожалению, автоматы в игре хлипкие до безобразия.



Чей-то Санта Клаус своих оленей совсем в узде не держит.



Отношения со свиньями у жаб почему-то довольно натянутые, хотя кроме грязи делить им как бы и нечего.

РЕТРОСПЕКТИВА

Highlander. Реквием по бессмертию

"Должен был оставаться только один"
(с) фанатская шутка

Событиям печальной, но поучительной истории, которую я вам сейчас расскажу, большинство из тех, кто имел видеомагнитофон или хотя бы частенько включал телевизор в 90-х, стало свидетелями. Различия только в степени осведомленности. Многие знают, как она начиналась, но немногие — как закончилась.

Точкой отправления будем считать 1986 год. Для кинематографа наступает время перемен: широкое распространение видео позволяет штамповать дешевое кино и получать доходы с продаж кассет, возвращается на большие экраны жанр хоррор и звенят первые патетические нотки симфонии о компьютерных спецэффектах. В этом году на больших экранах должен появиться малобюджетный приключенческий фильм **"Горец"** ("Highlander") малоизвестного австралийского режиссера Рассела Малкэхи (Russell Mulcahy). Для австралийца картина становится дебютом в Голливуде, где, как известно, к иностранным талантам относятся предвзято.

С другой стороны, этой возможности могло бы и не быть, не попадись случайным образом в руки продюсеров Питера Дэвиса (Peter S. Davis) и Уильяма Панцер (William N. Panzer) занятная рукопись одного студента по имени Грегори Уайден (Gregory Widen) о бессмертных, срубающих мечами головы себе подобных ради таинственного Приза.

При участии парочки сценаристов и самого Уайдена художественное произведение переросло в сценарий — полноценную историю о бессмертном шотландце Конноре МакЛауде (Connor MacLeod) и его противостоянии в наше уже время заклятому врагу Кургану за тот самый выигрыш, который получает последний бессмертный. Отсюда и пошел знаменитый слоган, превратившийся в крылатую фразу, известную и старому и молодому — "В конце останется только один".

На главную роль (бюджет многого не позволял и больших надежд на детище Малкэхи продюсеры не питали) пригласили относительно молодого актера Кристофера Ламберта, до этого отличившегося разве только в фильме Люка Бессонна "Парковка" и "Легенда о Тарзане" товарища Хью Хадсона.

Ко всеобщему удивлению на второстепенную роль учителя Горца — Рамиреса (Ramirez) — согласился сэр Шон Коннери, уже много лет отдыхавший от кинематографа, отвергая любой сценарий, как бы хорош он ни был.

Но кроме Коннери, дополнительной рекламой фильму послужило участие в создании музыкального оформления легендарной группы Queen. Музыкантам так понравились черновые материалы, присланные Малкэхи (их большим поклонником), что они взяли на себя всю ответственность за саундтрэки. И так получилось, что все композиции, написанные для "Горца", считаются одними из лучших творений группы за все их существование.

Однако, несмотря на многие плюсы, включая крепкую режиссуру, в Соединенных Штатах картину встретили довольно прохладно, и на их территории была отбита только треть пятнадцатимиллионного бюджета. Во многом из-за плохо организованных рекламной кампании и проката. Зато в Европе — и в Великобритании особенно — ее приняли очень тепло. К тому же, авторов ждали высокие продажи видео.

Почему фильм пришелся зрителю по вкусу, и критики, и киноманы уже давно объяснили, и у меня нет причин с ними не согласиться. Малкэхи снял неклишированное фэнтези, тонко переплетенное с триллером и не лишенное самобытного шуткоюмора. Полный флэшбэков сюжет, вертящийся вокруг таинственной жестокой Игры бессмертных, не имел аналогов, не напоминал привычные фантастические боевики без толики смысловой нагрузки, хотя был столь же прост и прямолинеен. Ламберт и Коннери создали удивительно колоритных и живых персонажей, да таких, что и Станиславский не придрался бы.

Но главное, "Горец" явился примером того, что иногда популярность не прямо пропорциональна количеству купюр в карманах инвесторов. Тот случай, когда вопреки всему тайтл, начавший в майке аутсайдера, впоследствии обретает желтую футболку лидера.

Но ему не суждено было продолжить плавание в море ушедших на покой легенд кинематографа — его начало прибивать к берегам.

Спустя несколько лет Малкэхи и Ламберта, чьи карьеры неожиданно поползли ввысь, уговорили на продолжение. К тому же "дивный" сценарий, вроде как раскрывавший тайну происхождения бессмертных, был уже готов. Идея сюжета звучала заманчиво, несмотря на то, что финал первой части не оставлял никакой возможности для сиквела. По условиям Ламберта, в сценарии "находится" место и его другу Шону Коннери. И, казалось, теперь продюсерам должен был улыбнуться бокс-офис осени 92-го...



Первый "Горец". Рамирес (слева) учит Коннора сосредотачиваться.



Это уже "Горец II". Все та же парочка, а Рамирез еще и слегка потрепан.

....но **"Горец II: Возрождение"** (Highlander II: The Quickening) размазывает по прокатному асфальту посерьезнее, чем предшественника. Фанаты, к сожалению, тоже воспринимают усилия Панцера сотоварищи весьма прохладно.

И понять их нетрудно. В сценарии, написанном под сильным давлением со стороны продюсеров, напрочь исчезли все те славные качества, которыми выделялся первый фильм. То есть никаких флэшбэков, почти отсутствие фирменного юмора (разве можно забыть знаменитую дуэль Коннора в Бостоне в 1783 году!), а фэнтэзийные мотивы заменили научно-фантастические. Главным шоком стало то, что МакЛауд на самом деле пришелец из другой галактики. Вот вам прямое доказательство того, что продукты кинематографа, как и люди, легко могут сменять ориентацию. Но не без последствий.

На премьере Малкэхи не выдержал и покинул зал, не прошло и пятнадцати минут. После он попытался исправить все в режиссерской версии: безжизненные просторы родной планеты бессмертных Зейтс "переименовались" в очень-далекое-прошлое планеты Земли, возникло понятие "перемещение во времени", достаточно сцен было попросту переснято. Впрочем, это избавило фильм от научной фантастики и одних сюжетных неувязок, но добавило другие. И больше к франчайзу режиссер зарекся приближаться.

Осенью 1992 года — пока брэнд еще на слуху — на телевидении запускается **сериал "Горец"**. Но речь в нем идет о приключениях не Коннора, а Дункана МакЛауда (Duncan MacLeod), его далекого родственника, роль которого исполнил на тот момент малоизвестный актер Эдриан Пол (Adrian Paul). Титульный персонаж из того же клана, тоже горец. Несмотря на явную дешевость декораций, чуть ли не домашнюю одежду, однотипные и предсказуемые сюжеты первых эпизодов, сериал обретает популярность, продолжавшую расти с каждым новым сезоном. Соответственно, росли доходы и расходы.

А вселенная бессмертных и Игры медленно, но, как и положено всякой добротной параллельной реальности, расширила свои горизонты. Появляются организация Наблюдателей, этаких серых мышек, следящих за "охотниками за головами", считающими их победы, но никогда (или почти никогда) не вмешивающимися в многовековую битву. Некоторые персонажи обретают уже другое бессмертие — в душе зрителя. Это, конечно, ненаглядная Дункана — Тесса Ноэль (исполняет роль Александра Вандернут), несносный паренек Ричи Райан (Стэн Кирш), наблюдатель Джо Доусон (Джим Бирнс) и самый старый бессмертный из живущих — Митос (Питер Уингфилд).

Сериал жонглировал самыми разными жанрами: детективом, комедией, мелодрамой, триллером и историческим. Он не чурался заигрываний с мистикой, то намекая на вампиров, то устраивая пришествия демонов.

Важный момент: в первом эпизоде сериала в один из кульминационных моментов появляется Коннор Маклауд. Таким образом авторы разом избежали путаницы, смягчили скептические настроения фанатов, открестились от "Горца III" и, можно сказать, благословили сериал.

Последний эпизод был выпущен в 1998 году. Всего вышло шесть сезонов. После была новая, но безуспешная попытка подзаработать на ТВ в виде **"Горца: Ворона"** (Highlander: The Raven), повествовавшего об одной из бессмертных подруг Дункана — Аманде (Элизабет Грейсен). Был снят и показан лишь один сезон.

Но нетленному продюсерскому дуэту и этого оказалось мало — задумывается трижвел. Панцера с Дэвисом, конечно, можно понять, ведь "Горец" — единственный франчайз в их неумелых руках. Потеряв из виду толкового режиссера, собственно, и подарившего им этот брэнд, они скоро находят ему замену — совсем зеленого Эндрю Морахэна. Это сомнительная команда настроена вернуть серии прежнее лицо, ради чего полностью игнорируют события второй части. Что, говорите, пришельцы с далекой планеты? Оживший Шон Коннери? Братцы, вам привиделось это.

Премьера **"Горец III: Чародей"** (Highlander III: The Sorcerer, позже переименован в Highlander III: The Final Dimension) состоялась 30 ноября 1994. Не поверите, но кинозалы снова почти пусты. А все оттого, что на этот раз лента не могла понравиться никому, кроме фанатов оригинального фильма. Морахэн до ленты только клипмейкерствовал, и по третьему "Горцу" отлично видно, что больше на тот момент он ничего не умел. Стоит скучным диалогам смениться на необыкновенный саундтрэк, как внезапно действие в фильме оживает, наполняется лиричностью и романтичностью. Да, навык, приобретенный в работе с Элтоном Джоном и группой A-ha, помогает режиссеру временами растрогать зрителя, расшевелить его. И только. "Горец III" стал пособием по тому, как снять фильм, полный вселенской тяжести, хандры и ностальгии. И это настроение, проходящее через весь хронометраж, лучше всего отражает заглавная песня "Bonny Portmore" в исполнении Лорины МакКеннитт, ставшая в один ряд с "Who Wants To Live Forever" и "Princes Of The Universe" за авторством Queen. Впоследствии она прозвучала еще трижды: два раза в сериале и в "правильном" (см. далее) финале четвертого полнометражного фильма. Также "Горец III" является единственным в серии, где не использовались композиции группы Фредди Меркури.

Спустя четыре года завершился сериал — и компания Davis-Panzer Productions вздумала это отметить. Причем грандиозно! Гигантский праздничный торт **"Горец: Конец Игры"** (Highlander: Endgame) прикатить собирались 1 сентября 2000 года. Шеф-поваром назначили Дугласа Арниокоски (Douglas Aarniokoski), человека разностороннего и не тщеславного. Он славился тем, что мог выполнять работу сценариста, продюсера, актера, режиссера и так далее. Причем, делал ее добросовестно.

У четвертого полнометражного фильма была установка: соединить лучшее из первого фильма и сериала, напрочь проигнорировав остальных неудачников. Арниокоски для режис-

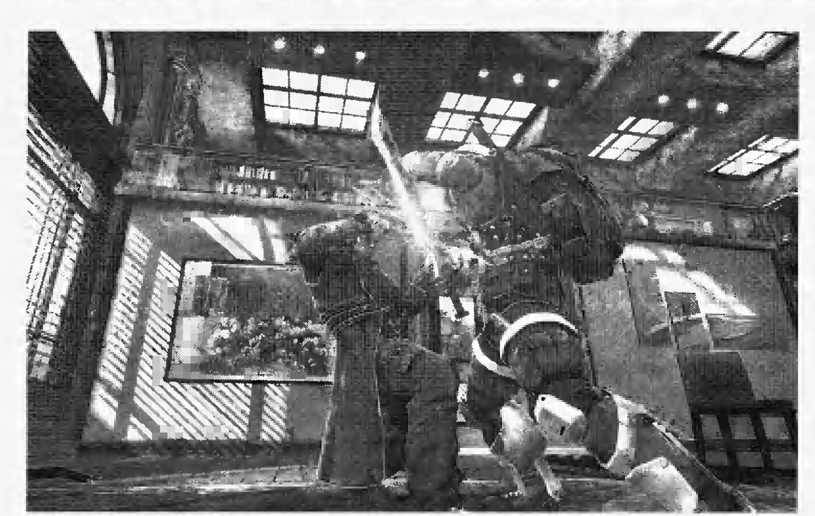


Ярко выраженная эстетичность и "клиповость" "Горца III" вся в этом кадре.



"Конец игры". Встреча двух вечных братьев.

Пятый полнометражный фильм. Видите выражения лиц актеров? И так на протяжении всего "Источника". Иногда, правда, Пол еще грустнее.



Один из первых скриншотов находящейся в разработке Highlander: The Game. Все прелести EU3.

сера-дебютанта справился неплохо. А так как продюсеры всегда следили за мейнстримом, полный живости и увлекательности, "Конец игры" стал чуточку похож на "Матрицу" в плане боев, трюков и спецэффектов. И мог бы быть лучше, но, как обычно, подкачал клишированный сценарий, в котором еще и дыры сквозили.

Фильм провалился, как и все предыдущие. Кроме основной версии, в США на DVD вышла полная версия фильма, длящаяся на пятнадцать минут больше, но с более агрессивным монтажом, ворохом вырезанных впечатляющих и не очень спецэффектов и диалогов, прояснявших ряд сюжетных неувязок. Официально, картина заканчивается смягченным анти-хэппиэндом, но в продаже вышла версия и со счастливым концом.

Казалось, на этом сага о МакЛаудах окончена. Все. С грузом традиционных разногласий и неудач, но окончена достойно, надо признать.

Нет же, в 2004 году анонсируется пятый фильм **"Горец: Источник"** (Highlander: The Source). На вопрос "на кой черт он сдался?" приходит ответ "к двадцатилетию, понимаешь, подарок!". Сюжет напоминает Highlander II, только наоборот. В ближайшем будущем мир охватывает паника и ужас, планеты Солнечной системы выстраиваются в ряд, знаменуя скорый Апокалипсис. Спасти человечество от гибели может только Источник, что-то вроде Святого Грааля, только для бессмертных. Кучка оставшихся "охотников за головами" во главе с МакЛаудом отправляется на его поиски, но достичь его им мешает Страж... Такая вот не совсем типичная для серии, но для жанра — сверхбанальнейшая адвенчура.

Как показывала практика, лишь бы режиссер попался дельный — вытянет и шаблонный сценарий. Но проекту — снова, вновь, опять... — не повезло: режиссером назначают Бретта Леонарда, за всю свою карьеру снявшего только одну неплохую картину — "Газонокосильщик". Съемки проходят в Литве; то начинаются, то замораживаются по самым разным причинам. Час Пэ приходится на весну 2007-ого. Фильм оказывается ужаснее, чем иные извращения Уве Бола. В сравнении с ним "бладрейны" и, тем более, "Во имя короля" покажутся великолепными экшенами, эталонами драматургии, полными глубоких мыслей и чувств. Вылив на "картину" тонны маразма и мусора, Леонард угробил франчайз. Видимо, чтобы "Горец" перестал реинкарнироваться, его следовало закончить именно так — вдребезги раздолбать, разобрать по кусочкам, растоптать и сжечь в литовской кремационной камере, предусмотрительно облив бензином крематорий и всех участников представления.

На этой грустной ноте кинематографические жизни обоих МакЛаудов, их друзей и недругов заканчиваются. Добро пожаловать на точку невозвращения. Утешает то, что постоянная эксплуатация культовых персонажей не могла не вылиться в кошмар, итог известен был заранее. Каждый из полнометражных фильмов в той или иной мере противоречит всем остальным. Любая попытка систематизировать и выстраивать единую хронологию приводит к вывиху головного мозга. Именно поэтому поклонники не придерживаются единого мнения, кто лучше. Некоторые признают исключительно "Горец 1", другие — телевизионный сериал, третьи — и первое, и второе.

Но "синемой" мир бессмертных не ограничился. Помимо тонн фанфиков, публикуемых в Интернете, издано более десяти новеллизаций, два лимитированных комикса — Highlander и Highlander: Way of the Sword.

В 1994 году французской анимационной студией создается мультипликационный фильм сомнительного качества, вышедший сразу на видео — Highlander: The Adventure Begins. Почти одновременно появляется американский мультсериал о Квестине МакЛауде под названием Highlander: The Animated Series. Действие имеет место в далеком-предалеком постапокалиптическом будущем. Мультфильм смотрелся весьма бедненько (если не убого) и не был популярен. В 1995 году его производство прекратилось. В 2001 году во Всемирной паутине опубликовались флэш-мультфильмы The Methos Chronicles о Митосе (в некоторых переводах — Метос), озвученные Питером Уингфилдом.

Серьезным событием стала премьера весной 2007-ого аниме Highlander: The Search for Vengeance, заказанное японской анимационной студии Madhouse и в частности Кавадзири Есиаки, автору легендарного Vampire Hunter D: Bloodlust. В постапокалиптическом будущем (кто-то удивлен?) бесстрашный горец Колин МакЛауд ищет большого-припадочного-злодея Маркуса Октавиуса, дабы отомстить за смерть возлюбленной. Вот такая бытовуха. К несчастью, аниме вышло пускай и мрачным, красиво и стильно нарисованным, но блеклым и... очень коммерческим.

Не сладко пришлось "шотландцам" на поприще индустрии виртуальных развлечений.

В 1995 году платформу Jaguar почтил своим присутствием средненький экшен Highlander: The Last of the MacLeods по мотивам мультфильма о том самом Квентине.

Совсем недавно Eidos стряхнула пыль с замороженного с 2004 года проекта Highlander: The Game и даже расщедрилась на трейлер и несколько арт-концептов, из которых, правда, нельзя сделать определенных выводов о том, что именно готовят разработчики. Странные восточные локации и панорамы города под закадровый голос — вот все содержание трейлера. Симпатично нарисованные спарринги на мечах и после отрендеренные — вот все содержание арта. Игра разрабатывается на популярном движке Unreal Engine 3. Придется отыгрывать роль Оуэна МакЛауда, столкнувшегося с очень опасным соперником. Дабы победить его, Оуэну потребуется найти три части загадочного артефакта, дающего бессмертному неописуемую мощь. Оригинальный сюжет, неправда ли? Можно уже делать ставки, сколь высока будет его оценка. Налицо влияние "трудяг" из Davis-Panzer Productions. Релиз игры назначен на 2008 год на PlayStation 3, Xbox360 и PC.

Таков конец. Пока есть фанатские клубы, а кинокартины не потеряли статус культовых, о МакЛаудах (будь то Коннор или Дункан, или какие-то квестины, оуэны и прочие) мы еще услышим. Может статься, набирающая обороты голливудская мода на так называемые "перезапуски франшиз" доберется и до "Горца" — и легенда романтико-приключенского жанра римей... переродится. Но это — возможное будущее, которое окажется, надеюсь, светлым. Хотя бы снова — вопреки.



Шотландия, МакЛауд, меч — одним словом, Горец.



Слева направо: Джо Доусон смотрит куда-то вдаль, Дункан явно в хорошем настроении.

Сила погибшего бессмертного достается победителю. Кстати, одна из фишек франчайза — сопровождать финал поединка брызгами искр, вылетающими стеклами и возникающими ниоткуда молниями.

P. S.

В настоящее время Эдриан Пол снимается в проходном кинопродукте, а иногда и попросту мусоре, выходящем сразу на DVD. Время от времени заглядывает на съемочные площадки телесериалов.

Кристофер Ламберт сидит дома в кресле-качалке и вспоминает о счастливых 90-х, когда многообещающие предложения буквально сыпались на голову, а грим еще способен был скрыть старческие морщины. Периодически от ностальгии снимается в малоизвестных фантастических то ли триллерах, то ли детективах, но в планах вернуться к роли Лорда Рэйдена в римейке "Мортала Комбата" в 2010 году.

Рассел Малкэхи после фиаско с сиквелом "Горца" отказался работать с Дэвисом и Панцером, некоторое время покрутился в большом кино, сняв классику "Настоящую Маккой" и еще парочку дельных экшенов, и ушел в телевизионное подполье, где пробыл больше десяти лет. В 2007 году он успешно вернулся в большое кино с "Обитель Зла 3". Любопытно, что его помощником, то бишь ассистентом режиссера, в работе над триквелом числился Дуглас Арниокоски.

Шон Коннери после "Горца" окончательно вернулся в кинематограф, принял участие в двух десятках фильмов и снова ушел "на пенсию". По всей видимости, окончательно.

Фредди Меркури умер 24 ноября 1991 года от рака.

После "Источника" о Питере Дэвисе больше ничего не слышно. Уильям Панцер умер в 17 марта 2007 года, за два дня до мировой премьеры пятого фильма.

Берлинский Gosha



Первая серия сериала. Коннор и Дункан тренируются.



На переднем плане Тесса, позади неторопливо поднимается Коннор. Он все в той же прославленной одежде: светлый плащ, чтобы скрыть меч, синие джинсы, белые кроссовки.



Митос собственной персоной.

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

НОВОСТИ

«Хоббит» уйдет с молотка

Самое первое издание **«Хоббита»** Дж. Р. Р. Толкиена, увидевшее свет в 1937 году, достанется кому-то счастливчику или счастливице 18 марта сего года — в этот день книга, иллюстрированная самим Профессором, будет выставлена на аукцион «Бонэмс» в Лондоне. В качестве «бонусов» для фанатов Толкиена предусмотрены и еще два лота — первый перевод «Хоббита» на иностранный язык (шведская версия, 1947 г.) и последняя известная фотография писателя, сделанная в 1973 г. Так что, белорусские поклонники творчества Профессора, — до 18 марта еще достаточно много времени. Лондон вас ждет.

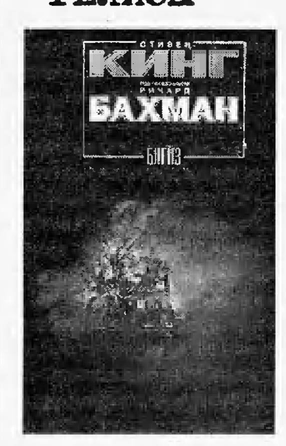
Роман на спор

В одном из недавних интервью известный фантаст Майкл Суэнвик признался, что идея романа **The Dragons Babel** возникла у писателя после спора с женой. Предметом разногласий оказались жанры фэнтези и стимпанк, а также целесообразность объединения их в рамках одной книги — ну, а итогом спора стал роман о механических драконах, волшебных существах, паровых технологиях и Вавилонской башне. Для тех, кто вдруг заинтересовался The Dragons Babel — над русской версией книжки в данный момент трудятся переводчики издательства «Эксмо».

Самый последний «Дозор»?

Сергей Лукьяненко, как оказалось, вовсе не намерен оставлять в покое свой популярный «дозорный» сериал — «Последний дозор», оказывается, вовсе и не последний, потому что в серии вполне может появиться новая книга. Но вот когда очередной, пятый по счету «Дозор» увидит свет, пока, к сожалению, неизвестно. В настоящее время Лукьяненко работает над двумя другими книжками — фэнтези под названием «Недотепа» и космической оперой «Имею компьютер, готов пилотировать» (последняя книга пишется на основе MMO-игрушки Starquake).

РЕЛИЗЫ

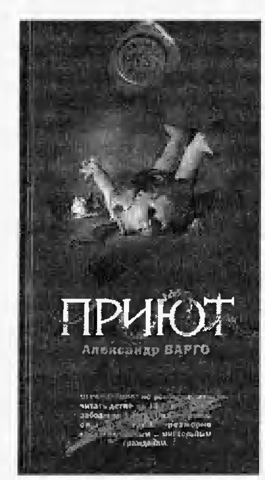


До полок книжных магазинов стараниями издательства «АСТ» наконец-то добрался роман **«Блейз»** Стивена Кинга. В Штатах книга распространяется под авторством Ричарда Бахмана — этот псевдоним должен многое говорить поклонникам «короля ужасов». Что же касается самой книги, то, похоже, Стивен снова порадовал нас совершенно нетипичным для него произведением. Сюжет романа закручен вокруг умственно отсталого парня по имени Блейз, который похищает ребенка из семьи миллионеров в надежде получить за дитя солидный выкуп. Однако постепенно похититель и заложник становятся большими друзьями — такое иногда случается... Но больше о сюжете — ни слова, а то против воли накормлю вас спойлерами. Добавлю лишь, что западные критики отзываются о «Блейзе» очень положительно — и теперь вы сами можете проверить, насколько справедливы их слова.

«АСТ» и «Хранитель» отправили в продажу книгу **«Входящая во мглу»** за авторством Кэт Ричардсон (роман вышел в серии «Холод страха»).

Смесь мистики, городского фэнтези и детектива, «Входящая во мглу» рассказывает историю «детективной девушки» Харпер Блейн, которая пережила клиническую смерть и вернулась с того света с особенным даром — способностью путешествовать между нашим и потусторонним мирами. Блейн по-прежнему работает частным детективом. Только теперь ее клиенты — не обычные люди, и расследует она не обычные дела.

На Западе уже вышел сиквел «Входящей во мглу» — Poltergeist (2007), кроме того, на август сего года запланирован релиз третьей книги серии — романа Underground.

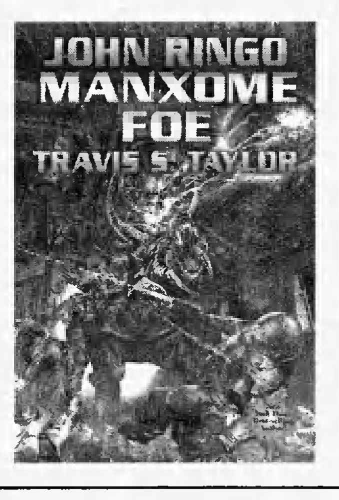


«Не ходите, дети, в Африку гулять» (с) «Бармалей», К. Чуковский. Соглашусь с классиком, и от себя добавлю, что в таежных лесах вам тоже делать нечего. Но уж если забрели-таки туда — держитесь подальше от Оранжевого домика, в котором обитает одна очень «милая» семейка. Об этих кровожадных, беспощадных и просто нехороших людях вам даже читать не стоит. Именно поэтому роман **«Приют»** Александра Варго издательство «Эксмо» выпустило в новенькой серии «MYST. Черная книга 18+». Детишки проходят мимо, закрыв глаза для надежности — взрослым же гарантировано множество отвратительных и страшных картинок.



В продаже появился и «свежачок» от дуэта Ларри Нивен/Эдвард М.Лернер — на Западе фантастический роман **«Флот миров»** вышел в прошлом году, и, как видите, нас локализаторы из «АСТ» тоже ожиданием долго томить не стали. Новая книга — приквел к серии Нивена «Мир-кольцо», и одновременно — первый том совершенно нового подцикла. Американский релиз книги Juggler of Worlds — продолжения «Флота миров» — запланирован на август этого года.

Джон Ринго и Трэвис Тэйлор в прошлом месяце произвели на свет фантастический роман **Manxome Foe**. Это третья книга об ученом Уильяме Уивере, который гордо носит титул героя, спасшего человечество. А в настоящий момент этот великий человек путешествует в хладных глубинах космоса на борту звездолета Vorpal Blade. Естественно, без приключений этот полет не обойдется.



AlexS

Прошлый месяц оказался урожайным и на всевозможные компиляции/антологии. «АСТ» на пару с «Хранителем» стали издателями сборника **«Хрупкие вещи: Сказки и истории»** отличного писателя Нила Геймана. Под обложкой книги собрана разношерстная толпа из трех десятков новелл, сказок и стихотворений. Среди прочего, в сборнике нашлось место и киберпанковскому рассказу «Голиаф» — действие этой истории разворачивается во вселенной известной кинотрилогии «Матрица» (прежде сюжет «Голиафа» уже засветился в серии Matrix Comics в 2001 году).

А вот «Эксмо» издало в серии «Звезды фантастики» компиляцию из классических произведений Роджера Желязны — в книгу под названием **«Двери в песке»** вошли одноименный роман и сборник рассказов «Имя мне — Легион». Кроме того, «Эксмо» осчастливило очередной книжкой и поклонников Майкла Муркока — серию «Шедевры фантастики» пополнил сборник **«Элрик — Похититель душ»**, который составили романы и повести, написанные в 60-х — 70-х годах.

Приятного чтения.

«Придворный ворхаммеровский издатель» — «Азбука» — в феврале также зарелизил новую книжку. Роман Джеймса Сваллоу **«Полет Эйзенштейна»** вышел в серии «Warhammer 40000». Произведение сие относится к циклу «Ересь Хоруса» и повествует о долгом и трудном путешествии к Терре фрегата «Эйзенштейн». Корабль несет на материнскую планету страшные вести о предательстве примарха Хоруса... Книга рекомендуется в первую очередь тем, кто знаком с событиями, изложенными в предыдущих романах, или хотя бы с играми-первоисточниками.



В придачу к новому «ворхаммеровскому» роману «Азбука» анонсировала еще две игровые новеллизации, которые должны увидеть свет в ближайшее время. **«Дорога Патриарха»** станет очередным вкладом Роберта Сальваторе в книжную составляющую вселенной Forgotten Realms, а **«Говорящий с ветром»** Урсулы Цейч откроет новую литературную серию — SpellForce.

Костры Эдема

***Книга:** Дэн Симмонс "Костры Эдема"*
***Издание:** Эксмо, Домино, твердый переплет, 416 стр., 2008*

Ох, и мастер же Симмонс тянуть волынку! На протяжении всего романа "Костры Эдема" Дэн едва ли не на каждой странице предупреждает читателей — будьте бдительны, будьте готовы — нечто страшное грядет! И читатели верят, бдят и готовятся, терпят хромающий сюжет и шаблонных героев, наивно ожидая встречи с "чем-то страшным" до самого конца книги. А потом раздраженно отбрасывают роман в сторону, и клянутся больше никогда не брать в руки ничего, что появилось на свет из-под пера Дэна Симмонса.

Все дело в том, что Симмонс пишет очень неровно. Грандиозный "Террор", считающийся, по мнению многих западных критиков, одним из лучших ужастиков прошлого года, ни в коем случае нельзя сравнивать с "Кострами Эдема", "гавайской" поделкой, появившейся на свет еще в 1994 году и переизданной в новом тысячелетии в "персональной" серии Дэна Симмонса.

Ах, на одном из гавайских островов творятся очень страшные вещи! Туристы и местные пропадают целиком, а находятся — только кусочками! Одна рука, понимаешь, на поле для гольфа, другая — в холодильнике местной гостиницы, а голова — на каком-нибудь безлюдном пляже. Донельзя напуганные гавайцы в один голос лопочут что-то о гневе богов, по острову туда-сюда носятся страшные твари, в кустах близ гостиницы кто-то кричит нечеловеческим голосом — вот, вот сейчас что-то произойдет, прямо сейчас... а, нет, пардон, еще не сейчас. Ложная тревога. И вот так вот — до самых последних страниц, с которых вам белозубо улыбается "бог из машины".

Под стать сюжету и персонажи. Все как на подбор — отряд amerikanus turistus, подвид pofigistus obiknovenus. Миллионер, его секретарь, две девушки, приехавшие отдохнуть на Гавайи, — все они вспоминают об ужасах местных пляжей, лишь когда натыкаются взором на очередную оторванную конечность. Все остальное время герои занимаются простыми человеческими делами — выясняют отношения с женами и любовницами, предаются воспоминаниям, толкают длинные монологи "про жизнь", наконец, зарабатывают деньги. Причем делают все это ужасно неестественно — в каждом слове, в каждом поступке любого героя чувствуется какая-то фальшь. Не персонажи, а безликие марионетки, покорные слуги некоего всесильного кукловода, которые, даже когда умирают, не в состоянии вызвать у читателя каких-либо эмоций.

Думаю, из всего вышеизложенного понятно, что "Костры Эдема" — далеко не самый удачный роман Дэна Симмонса. Тем, кто не знаком с книгами этого автора — обходить "гавайские ужасы" десятой дорогой, двигаясь в направлении "Террора". Тем же, кто давно любит и уважает творчество Симмонса — читать "Костры Эдема" в обязательном порядке. Читать только для того, чтобы убедиться — даже у очень талантливых писателей время от времени все же случаются серьезные неудачи.



Выбор оружия

***Книга:** Андрей Левицкий "Выбор оружия"*
***Издание:** Эксмо, твердый переплет, 384 стр., 2007*
***Серия:** S.T.A.L.K.E.R.*

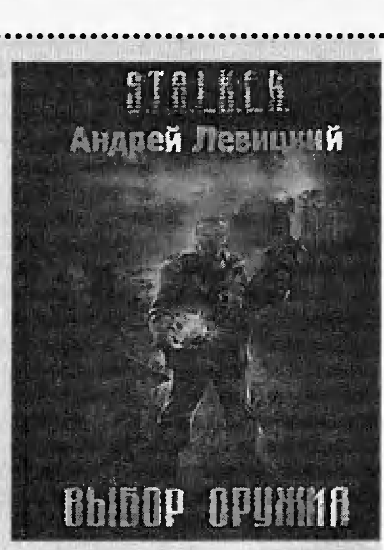
Чистейший экшен, шутер от первого лица с элементами слэшера, файтинга и survival horror — вот так можно кратко охарактеризовать тот беспредел, что творится на страницах романа "Выбор оружия". В истории, рожденной на свет воображением Андрея Левицкого, ураганные перестрелки сменяются неравными поединками в стиле "Один Человек vs Боевой Вертолет войск НАТО", а редкие шутки соседствуют с рукопашными схватками и каскадерскими трюками а-ля Джеки Чан. Конец одной битвы в восьми случаях из десяти является началом следующей... Нон-стоп экшен, водоворот приключений, подхватывающий игрока... простите, читателя, на первых страницах и не отпускающий вплоть до финала. Лишь в середине истории автор позволяет-таки нам немного отдохнуть от бесконечной череды мини-сражений — отдохнуть лишь для того, чтобы потом вылить на наши бедные головы еще большую порцию погонь, драк и перестрелок.

Сюжет... А сюжет в "Выборе оружия" не самое главное, просто потому, что роман абсолютно одноклеточный. Пища скорее для глаз, нежели для мозга. Компания сталкеров, отправившаяся на поиски Поля артефактов, пропала без вести. На выручку к товарищам отбыли еще два героя — сталкеры Пригоршня и Химик (от лица последнего и ведется повествование). Ну, а дальнейшие события — это просто прыжки из одной локации в другую и истребление налетающих отовсюду NPC. И ничего больше.

Ну да Бог с ним, с сюжетом, ведь в "Выборе оружия" на первом месте — "картинка". Наплевав с высокой башни на сторилайн, Андрей Левицкий приложил максимум усилий для того, чтобы оживить героев и окружающий их мир. Как результат — мы действительно видим все, что происходит в Зоне, видим глазами Химика. Вместе с ним мы становимся свидетелями смертельной схватки на борту вертолета, ужасаемся тем картинкам, которые поджидают в пещерах Лаборатории, переживаем гибель одних друзей и предательство других. Видим все это четко и ясно, как будто бы сами находимся в Зоне...

P.S. Не могу понять, почему книга называется "Выбор оружия"? Всего лишь потому, что словосочетание звучное? Оружия в романе много, только вот делать выбор героям приходится не очень часто — как правило, хватаются за то, что под руку попадется.

AlexS



ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Дождались-таки весны. Пока геймеров одолевает авитаминоз, игровой парад стал жертвой привычного безрыбья. Голод иссушил февральский ТОП-33 на десять пунктов и грозит еще натворить бед.

Впрочем, большинству это пошло на пользу: почти все тайтлы, кроме лидерующего **Call of Duty 4: Modern Warfare**, поднялись на одну-две (и даже на пять в некоторых случаях) ступень выше. Как, однако, похорошело **Crysis** после ухода «Второго эпизода» и «Ведьмака» — он вернулся на вторую строчку. Для **Gears of War** бронза — лучший результат, показанный в параде, лучше уже не будет. Как не будет у **Need for Speed: ProStreet**, так и не ушедшего дальше середины десятки, у **Hellgate: London**, наконец, прекратившего оккупацию восьмой строчки и на шаг сместившегося на седьмую, не выпадет второго шанса **Pro Evolution Soccer 2008** и **Clive Barker's Jericho**, что последним рывком все-таки вырвался из зоны аутсайдеров.

Нет сомнений, что в следующем месяце — самом худом для ПК-парада — верхние строчки будут за многопользовательским экшеном **Unreal Tournament 3** и криминальной драмой **Kane & Lynch: Dead Men**, в спину которым останутся дышать **«Корсары: Город Потерянных Кораблей»** и парочка новичков, чье появление ожидается уже в следующем месяце. А все по причине массового ухода сильных и популярных игр из сетки и слабости пришедших новых проектов.

Остается дожидаться апреля, когда и в игровой индустрии пройдет послезимняя слабость и недостаток витаминов.

Место		Пр. м.	Название	Гол
1	→	1	Call of Duty 4 — Modern Warfare	150
2	→	4	Crysis	105
3	→	5	Gears of War	84
4	↑	7	Unreal Tournament 3	83
5-6	→	6	Need for Speed: ProStreet	73
5-6	↑	9-10	Kane & Lynch: Dead Men	73
7	→	8	Hellgate: London	53
8	→	9-10	Pro Evolution Soccer 2008	47
9	→	13	Clive Barker's Jericho	46
10-11	→	16	TimeShift	39
10-11		-	Корсары: Город Потерянных Кораблей	39
12	↑	14	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	30
13	→	19-20	F.E.A.R.: Perseus Mandate	19
14-15		-	Universe at War: Earth Assault	15
14-15	→	24-25	Time of Silence	15
16-18		-	Juiced 2: Hot Import Nights	13
16-18	→	22	Painkiller: Overdose	13
16-18	↑	23	Полный привод 2: Hummer	13
19-20		-	Обитаемый остров: Землянин	11
19-20	↑	24-25	BlackSite Area 51	11
21	↑	26	Стальная ярость: Харьков 1942	10
22	↑	27-28	Beowulf The Game	6
23		-	The Golden Compass	4
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 403				

→ — исключается из хит-парада ↓ — спускается
↑ — поднимается — — новинка хит-парада

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд кинокартины и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за один или несколько тайтлов, но только один раз. Важен каждый голос!

КИНО

Свершилось долгожданное — у киношного парада появился бесспорный лидер. Им стал красочный, весьма спорный постапокалипсис с Уиллом Смитом **«Я — легенда»**. Оторвался он от остальных конкурентов настолько, что догнать его оным кажется теперь почти невозможным, разве что не менее мощному блокбастеру. Чутье подсказывает, что «Легенда» еще долго будет на вершине горы.

Ближайший от него российский мультфильм — **«Илья Муромец и Соловей-Разбойник»**, а чуть рядышком — михалковский **12**, значительно сдавший в рейтинге. С четвертой строки стартовал блокбастер для тех, кто не любит блокбастеры — **«Монстро»**. Он же «Кловерфильд». Он же идейный наследник «Ведьмы из Блэр». Пока всего лишь 58 отдано за него. Жаль, но этого мало, чтобы попасть даже в первую тройку, а сильный рост сомнителен, если вообще возможен.

Совсем захворал **«Хитмэн»**, число голосов за которого снизилось до полтинника. А ведь как хорошо начинал! Иди, милок, на пенсию, не будем наблюдать, как ты падаешь еще ниже. Серьезно шмякнулся полнометражный **Futurama: Bender's Big Score**, а **«Пристрели их»** вылетают из парада, так и оставшись во второй половине ТОП-10. Новогодняя тема уже в прошлом, Дед Мороз со снегурочкой залегли в долгую спячку, и **«Ирония судьбы: Продолжение»** покатилась по наклонной. Вчера была на пятой, сегодня на восьмой — что завтра? Вряд ли что-то хорошее.

И завершают элитную десятку **«Удачи, Чак!»** с Джессикой Альбой (но с этой особой мы не прощаемся — впереди «Глаз») и **«Бой с тенью 2: Реванш»** (увидимся с третьей частью, брат).

Что ждет кино-парад в будущем? Постепенное вторжение оскаровских лауреатов и номинантов, встреча с постаревшим, но по-прежнему бодрым «Рэмбо» и «Астериксом и Обеликсом». Поможет ли последним волшебное зелье в борьбе со Слаем, «Оскаром» и, конечно, Уиллом Смитом — поглядим в апреле.

Любите кино.

Место		Пр. м.	Название	Гол
1		-	Я — легенда	170
2		2	Илья Муромец и Соловей-Разбойник	75
3	→	1	12	71
4		-	Монстро	58
5	→	4	Хитмэн	52
6	↓	3	Futurama: Bender's Big Score	48
7	→	6	Пристрели их	41
8	↓	5	Ирония судьбы: Продолжение	38
9	→	8	Удачи, Чак!	30
10	→	7	Бой с тенью 2: Реванш	27
11	↓	9	Беовульф	19
12		12-13	День выборов	18
13		-	Золотой компас	18
14		-	Красный отель	17
15	→	12-13	1612	16
16	→	10	Чертов мобильник	15
17		-	Война динозавров	13
18	↑	20	Королевства	13
19	→	17-18	Би-муви. Медовый заговор	13
20	↓	17-18	Зачарованная	12
21	→	14-15	Девушка моих кошмаров	11
22	↑	23-24	Львы для ягнят	10
23	→	14-15	Код Апокалипсиса	10
24	↑	25	Тиски	8
25	↑	26-27	Параноид-Парк	6
26		-	Русская игра	6
27	↓	21	20 сигарет	6
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 318				

ВОПРОС-ОТВЕТ

Летом обновил свой PC и думаю, запишу на комп игру Chronicles of Riddick — Escape From Butcher Bay. Но когда я вхожу в игру, то она выдает ошибку. Там написано, что для данного приложения требуется видеоадаптер поддерживающий openGL 1.3. У моих друзей та же самая проблема при запуске игры. Подскажите, если можете, как можно запустить игру.

Как ни странно, нужно поставить OpenGL 1.3. Для этого:

1. Скачать (например, тут http://www.nvworld.ru/downloads/rivatuner.zip) и установить программу RivaTuner.
2. В поле Driver Settings — Customize нажать на значок Open GL.
3. В закладке Compatibility в поле Open GL version String Override выставить значение 1.5.
4. Нажать «Применить»

Скажите, пожалуйста, что слышно про Дальнобойщики 3?

Отчет о работе над Д3 на дату 28.12.07:

Ведется тестирование экономической системы игры и балансировка основных экономических параметров объектов игрового мира (торговых баз, транспортных компаний, автодилеров, кадровых агентств, наемных водителей и т.д.).

Ведется тестирование, отладка и балансировка спортивной подсистемы игры (чемпионат Калифорнии среди дальнобойщиков).

Проверяются и балансируются маршруты и параметры конкретных серий гонок, параметры рейтинговой системы продвижения игрока, уточняются ходовые параметры машин различных моделей и влияние на эти параметры устанавливаемых апгрейдов.

Демонстрационная версия игры проверена в лаборатории корпорации Интел на предмет оптимизации под мультипроцессорные платформы. Подтверждено увеличение производительности игры до 70-80% на многоядерных системах.

Продолжается тестирование и отладка территории игрового мира и парка машин.

В общем — работают. А в ближайшее время наверняка скажут больше, т.к. недавно на форуме 1С была организована интернет-конференция, на которой все желающие могли задать вопросы. Разработчики пока готовят ответы на многочисленные вопросы посетителей.

Играю в Hellgate: London, и Карта Мира не хочет показывать карту места, где я нахожусь (Станции: База Тамплиеров, Монумент), и даже когда я нахожусь на станции «Холборн», карта не показывает ее местность! Прошу, киньте ссылку, где можно скачать Карту Мира Hellgate: London или как устранить этот глюк.

Карту можно посмотреть здесь: http://www.hellgateguru.com/map/hglmap-clean.jpg.

Когда выйдет Half Life 2: Episode 3?

Думается, что осенью следующего года. Официального анонса пока не было, но в рядах Valve были разговоры об эпизодичности и периодичности, откуда можно сделать такие выводы.

Можно ли в PES 2008, как в FIFA, простреливать низом (q+удар) и во время исполнения тех самых угловых менять игроков «на ходу» (с помощью клавиши E)? Как в PES 2008 бить штрафные удары (я имею в виду подкрутку и т.д.)?

Судя по всему, первое сделать нельзя никак. А второе, если мы правильно поняли вопрос, достигается в меню игры в опции Set piece taker. Подкрутка мяча осуществляется в тот момент, когда вы уже настроили силу удара, но игрок еще не успел ударить по мячу (то есть пока он разгоняется). Направление задается стрелками «влево» и «вправо». Увеличить/уменьшить силу удара можно стрелками «вверх»/«вниз». Если возникнут еще какие-либо вопросы, загляните в Command List — там подробно расписано, что и как делать.

НА ЗАМЕТКУ

Скот Миллер в молодости работал булочником и всерьез задумывался над открытием своего ресторана. Кто знает, если бы подобные планы сбылись, мир, может быть, никогда не узнал такого парня, как Дюк Нюкем.

***

В июле 2008 года исполняется 70 лет Эрнесту Гэри Гигаксу. Человеку, который создал знаменитейшую ролевую систему Dungeon & Dragons. Она послужила основой таким шедеврам, как Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Planescape: Torment и многим другим.

***

Леонард Боярский — человек, участвовавший в разработке Fallout (именно он придумал знакомого всем радостного человечка, ставшего символом Фолла), Arcanum, The Temple of Elemental Evil, Vampire: the Masquerade Bloodlines. Нынешнее место работы Леонарда доподлинно не известно, но по слухам, он трудится на благо Blizzard. Над Diablo 3? Вполне возможно...

***

Тим Шафер родился 26 июля 1967 года. В конце 80-х работал бета-тестером, но уже через несколько лет о нем говорил весь мир. Гениальный дизайнер приложил руку к созданию The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2, Full Throttle, Grim Fandango, Psychonauts. Сейчас Шафер работает над Brutal Legends — очередным ярким и неординарным проектом.

***

В свое время Diablo 2 была занесена в Книгу рекордов Гиннеса как самая быстро распродаваемая игра.

***

Не всем известно, что ныне покойная студия Black Isle (Fallout 1-2, Planescape: Torment и др.) имела привычку обзывать свои проекты, находящиеся в разработке, кодовыми именами по фамилиям президентов и вице-президентов США. Так, например, Baldur's Gate 3 был известен как "Джефферсон", а Fallout 3 — "Ван Бурен". Обе игры впоследствии отменили.

Эту систему подхватила и Obsidian Entertainment, в рядах которой присутствует множество выходцев из Black Isle. Только с одной оговоркой — разрабатывающиеся игры они кодируют названиями американских штатов. Star Wars: Knight of The old Republic 2 — The Sith Lords компания называла проект "Дэлавер", Neverwinter Nights 2 — проект "Пенсильвания", а ролевая игра во вселенной Чужих известна как "Коннектикут".

***

Выдающийся композитор Джереми Соул родился в 1975 году. Написал музыку к таким известным проектам, как Neverwinter Nights, Star Wars: Knight of The old Republic, Total Annihilation, Warhammer 40 000: Dawn of War, Icewind Dale, Prey, Company of Heroes, Dungeon Siege, TES 3: Morrowind и многим другим. Не так давно Соул получил премию MTV за лучший игровой саундтрек (к Oblivion).

***

В самом начале своего пути (1991 год) Blizzard Entertainment называлась Silicon & Synapse. В 1994 студия меняет название и через некоторое время выпускает культовый Warcraft. С этого момента компания будет заниматься разработкой исключительно хитовых игр, которые завоюют любовь многих миллионов геймеров по всему миру.

***

Голос Сэма Фишера — героя Splinter Cell — принадлежит американскому актеру Майклу Айронсайду. Майкл известен по фильмам: "Горец 2", "Звездный десант", "Вспомнить все" и т.д. Послужной список актера насчитывает почти две сотни картин.



В самом начале разработки небезызвестный украинский шутер S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl носил неброское название Oblivion Lost. А о том, что действие будет разворачиваться в Чернобыле, не знали даже сами разработчики. Первые ролики с гордостью демонстрировали угловатых солдат, бегающих по каким-то локациям с пирамидами инков с шестиствольниками наперевес.

***

Дизайнером засекреченной RPG от Big Huge Games, является ветеран индустрии Кен Ролстон. Раньше он работал в Bethesda, и после окончания разработки TES 4: Oblivion собирался мирно уйти на пенсию, однако его настолько заинтересовало предложение Big Huge, что с уходом пришлось повременить. О самой ролевой игре пока ничего неизвестно, девелоперы просто заявляют, что она выйдет в 2009 году и будет являть собой революцию.

***

Действие GTA 3 разворачивалось в 2000-2001 году, Vice city — в 1986, San Andreas — в 1992. Самая же последняя, четвертая, часть проходит в 2007.

***

В Зал Славы Академии Интерактивных Искусств и Наук (AIAS) входит одиннадцать человек: Даниэль Бунтен Берри, Ричард Гэрриот (Destination Games), Шигеру Миямото (Nintendo), Сид Мейер (Firaxis Games), Хиронобу Сакагучи (Square Enix), Джон Кармак (Id Software), Уилл Райт (Maxis), Ю Сузуки (SEGA), Питер Молинье (Lionhead Studios), Трип Хоукинс (Electronic Arts), Майк Морхейм (Blizzard).

***

Сначала в движке Doom III присутствовал изрядный кусок кода Quake III: Arena. Однако в последствии в Id Software приняли решение писать движок с нуля.

***

Создателями легендарной Elite являются Ян Белл и Дэвид Брэбен. Удивительно, но даже по прошествии почти двадцати четырех лет с момента выхода, эту игру помнят и уважают. А сами разработчики Elite уже давным-давно находятся не в лучших отношениях друг с другом.

***

Бенуа Сокаль, француз по происхождению, появился на свет в 1954 году. Именно он являлся главным дизайнером Amerzone, Syberia и Syberia 2 — знаменитых квестов, одних из лучших в своем жанре. Последние две игры Сокаля Paradise и Sinking Isle получились неплохими, но до предыдущих творений объективно не дотягивали.

***

После выхода самого первого трейлера к GTA 4 многие подумали, что внешность главного героя Нико Белича была позаимствована у известного российского актера Владимира Машкова (Охота на пиранью), однако это оказалось заблуждением.



***

Билл Ропер когда-то занимал в Blizzard пост директора, однако в 2003 отправился на вольные хлеба и основал свою собственную компанию под названием Flagship Studios. Спустя четыре года вышел Hallgate: London — первый, и довольно неоднозначный проект студии. Сейчас студия работает над своей новой игрой — Mythos.

***

Прототипом главной героини "No One Lives Forever" Кейт Арчер послужила калифорнийская модель Митци Мартин.

Жук Антон

ИГРЫ ЛЮДЕЙ

Обо всем и ни о чем, или Брюзжание рядового геймера

Из года в год игровая индустрия растет и развивается. Появляются новые технологии, что приводит к повышению полигонов в кадре, и использованию реалистичной физики, анимации, эффектов и прочей радующей глаз и душу мишуры. Новые графические ноу-хау рождают замечательную картинку, которая бесспорно способствует погружению геймера в мир игры. Но, думаю, многие со мной согласятся, в большинстве нынешних проектов попросту отсутствует какая-то частичка, по которой большинство давно играющих геймеров сейчас скучает, причем, что это за частичка, никто толком понять не может, но чаще всего ее называют "душой игры". И если в каком-нибудь 2004 году первоклассная технологическая начинка еще могла спасти игру в глазах прессы и игровой общественности, то вот в наше продвинутое время, как мне кажется, это уже не пройдет. В данной статье я позволю себе немного поразмышлять на эту тему...

Постсоветский геймдев

Игровая индустрия на просторах СНГ определенно развивается бешеными темпами. Российские разработчики хоть и оглядываются на запад, но все же постепенно обрастают некоторой индивидуальностью. Чего стоят шедевры вроде "Мор. Утопия" или "Космические рейнджеры". Примеры, конечно, давешние, но суть от этого не меняется. В основном же российские компании пока очень редко выпускают достойные проекты, а большинство выглядят середняками, иногда крепкими середняками, но никак не хитами мирового масштаба.

Хотелось бы отметить еще один немаловажный факт. Российским девелоперам за последние несколько лет доверили создание сиквелов некогда знаменитых и даже великих проектов. За примерами далеко ходить не надо: .dat разрабатывает третью часть Disciples, Nival подняла из пепла Heroes of Might and Magic, Акелла совместно с Running with Scissors готовит к выпуску антисоциальный Postal 3, а F3 Games работает над Jagged Alliance 3. И это определенно хорошо — западные издатели признают талант российских умельцев и вверяют им в разработку действительно качественные игры.

Иногда соседи преподносят нам "приятные" сюрпризы в виде проектов по кинолицензиям ("Волкодав", "Бой с тенью" и др.) и откровенно ужасных игр непонятно на кого рассчитанных (Lada Racing Club, например), но где этим не грешат?..

Отлично дела обстоят на Украине. Тамошние "Сталкер" и "Ксенус" обсуждают не только наши геймеры, но и зарубежные. Что определенно идет только в плюс.

Беларусь тоже медленно, но уверенно раскручивается. На просторах нашей родины родились такие экземпляры, как "Койоты: Закон пустыни", "Безмолвие", "Не время для драконов". В разработке находится многообещающий "2 days to Vegas". В общем, процесс развития наблюдается, а это очень и очень хорошо.

Ну а в целом, как не прискорбно это признавать, качество игр, выходящих на постсоветском пространстве, пока не идет ни в какое сравнение с западными. Нет, конечно, некоторые проекты дают фору иностранным, но это, как мне кажется, единичные случаи. Хитовые игры в СНГ на поток, к сожалению, пока не поставлены. Однако будем надеяться, что скоро мы обгоним зарубежье или хотя бы станем с ним в один ряд. По крайней мере, все задатки для этого имеются.

Консольные войны

А на западе сейчас идет жестокое противостояние между Play Station 3 и Xbox 360 (про Wii не говорю, ибо данная приставка заняла совсем другую нишу). Microsoft буквально вгрызается в горло Sony и медленно, но уверенно отбивает у PS3 ее знаменитые сериалы. Подумать только, корпорация Била Гейтса заплатила Rockstar 50 миллионов долларов только за то, чтобы в новой части GTA в версии для Xbox 360 присутствовал эксклюзивный контент, который не увидят обладатели консоли Sony. Я не берусь судить, какая приставка лучше, во-первых, потому что это немного не моя стезя, а во-вторых, мне, если честно, без разницы. Присмотревшись же своим не ориентированным на консоли взглядом, могу сказать, что на Xbox 360 блокбастеров пока больше. Шутка ли, Microsoft без устали кормит геймеров хитами и неустанно анонсирует новые дорогущие проекты. Интересно, надолго ли хватит такой прыти? Sony же пока на увесистые пинки микромягких отвечает как-то вяло. У нее, конечно, есть козыри вроде Metal Gear Solid 4 или Killzone 2, но все равно не понятно, чем руководствуется компания. Впрочем, аналитики как всегда, что-то там подсчитав, заявили о грядущей победе Play Station 3. Хм, возможно...

А веселей всего сейчас наверняка Nintendo. Отличные продажи Wii доказали, что приставка востребована, и жестоко поломали позвоночник моему личному мнению. Я-то глупец думал: слабая с технической точки зрения консоль попросту окажется незамеченной на фоне таких титанов, как Xbox 360 и PS3, и даже уникальные контролеры не спасут ее от краха.

ПК умирает? Увольте, уже слышали...

На PC, между тем, прослеживается постепенный переход в on-line. Судите сами, MMORPG сейчас пользуются невиданной популярностью. Люди днями и ночами (преимущественно ночами) проводят время за Lineage 2, WoW, Guild Wars и прочими наркотиками. Да-да, именно наркотиками. Ведь вышеперечисленные игры очень сильно затягивают, и человек буквально подсаживается на бесконечный кач, рейды и другие особенности MMORPG. Компании с мировым именем, осознав выгоду перехода в он-лайн, начинают задумываться о разработке собственных проектов подобного рода. Не первый год BioWare вынашивает такие планы. Разочарованная продажами Dreamfall, студия Funcom принялась за разработку Age of Conan, и пока не планирует возвращаться в реку одиночных игр. Одно время по сети даже бродили слухи, что Id Software (если кто не знает — это создатель монументальных шутеров) задумывается о создании MMORPG. Вот уж не знаю, скорее всего — утка.

Так что ни о какой смерти PC не может быть и речи. Наша родная платформа отлично приспособлена для стратегий, квестов, шутеров. То есть жанры, в которые на геймпаде особо не разгуляешься (хотя не стоит забывать, что и на приставках множество шутеров). Плюс ПК поддерживают такие титаны, как Blizzard, Crytek и другие студии, которые, как назло, вылетели из головы. По словам легендарной Blizzard, PC-платформа — это непаханое поле, и если руки растут из правильного места, то игры, сделанные для компьютеров, обязательно себя окупят. Представители немецкой Crytek морщат брови и презрительно заявляют, что у консолей слишком слабое железо, чтобы потянуть Crysis и последующие разработки компании. А вообще пересуды о смерти персоналок ведутся чуть ли не с начала времен, и особенно набирают обороты в тот момент, когда выходят приставки нового поколения.

Не понимаю я и воплей на тему вымирания квестов и космических стратегий. Квесты как продолжали выходить, так и выходят, ну а космостратегии в последние годы переживают практически второе рождение (если не верите, залезьте в интернет и прочешите хорошенько список прошлых и будущих релизов). Конечно, проекты данных жанров не вываливают на прилавки, как в былые времена, но и абсолютной стагнацией не пахнет. Другое дело — их качество по большей части оставляет желать лучшего, но это уже тема для отдельного разговора. А вот невооруженным взглядом можно увидеть некоторый упадок в жанре RPG. Из толковых ролевушек в 2007 году вышли: Jade Empire: Special Edition (порт с Xbox), Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer (аддон), TES 4: Shivering Isle (опять же аддон) и The Witcher — единственная чистокровка высшей пробы (нечто аляповатое с именем Two Worlds в расчет не берем). Вывод делайте сами.

А где, собственно, душа?

Вы не заметили, что в играх последние годы все реже можно нащупать душу? Нас постоянно подкармливают какими-то вылизанными, насквозь искусственными блокбастерами. F.E.A.R., Condemned, Stranglehold, Medal of Honor: Airborne, BlackSite: Area 51, C&C 3: Tiberium Wars, Quake 4. Этот список можно продолжать очень долго, правда смысла в этом будет мало. В том же TES 4: Oblivion напрочь отсутствовало то магическое очарование, что было в старом добром Morrowind. Боюсь, так же сложатся дела с Fallout 3... Игра определенно будет и красивой, и проработанной, и атмосферной, но вот той изюминки, которая чувствовалась в первых двух частях в триквеле мы, мне кажется, не найдем.

Странно как-то: раньше, во времена, когда нарисовать что-нибудь не квадратное технически было довольно трудно, у разработчиков получались замечательные, душевные проекты. Вспомните Deus Ex или Planscape Torment, даже сейчас, запустив их, эффект погружения будет похлеще, чем в каком-нибудь BioShock или Jericho. Хотя, с другой стороны, о том, что раньше и трава была зеленее и солнце светило ярче говорили и пять, и десять лет назад.

Я ни в коем случае не хочу сказать, что нынче игры хуже. Нет, просто в них трудноопределимая нематериальная часть чуть-чуть изменилась. Или в нас — давно играющих геймерах...

Общие тенденции

Хорошей графикой нынче никого не удивишь. В 2002-2003 годах большинство персонажей обладали квадратными руками, пространство вокруг было покрыто мутными текстурами, а шейдеры первой версии заставляли восхищенно цокать языком. Потом потихоньку на нас начали падать такие блокбастеры, как Far Cry, Doom 3, Half-Life 2, F.E.A.R., TES 4: Oblivion и другие проекты, обладающие технологичной картинкой. К тому же в продаже появились приставки нового поколения с их невероятными железными характеристиками (чего стоит хотя бы процессор PS3 — Cell). И игровой мир привык к реалистичной графике. Эх, интересно, испытаю ли еще когда-нибудь восхищение, сравнимое с просмотром первых скриншотов из Doom 3?... Тогда кадры из детища Кармака казались чем-то запредельным. Да, хотелось бы, чтобы еще раз учащенно забилось сердце при виде какой-нибудь невероятно красивой игры. К сожалению, лично для меня, такой пока не существует в природе (признаться, очень рассчитывал на новый проект Id Software — Rage, но он что-то не поразил воображение). Может быть, годика через три-четыре, когда в дверь будет стучаться фотореализм?

Несложно заметить, что постепенно начинает матереть физическая составляющая. Если раньше мы довольствовались разлетающимися ящиками\коробками\бочками, то теперь тот же Crysis позволяет буквально срубить очередью близлежащие деревья, разломать их на мелкие поленья и расшвырять по джунглям. Far Cry 2 идет еще дальше и внедряет в игры толковую физику огня, с помощью которой можно сжечь в принципе все, что горит. За физикой будущее. Да, нынешних мощностей пока не хватает для реализации повсеместного разрушения, да и дизайнеры пока не научились толково внедрять данную возможность. Но все же, будьте уверены, придет время — и мы сможем наслаждаться физикой как основной частью геймплея, а не придатком к нему.

Не могу обделить вниманием и физический ускоритель Ageia PhysX. На мой взгляд, он бесперспективен. Дело в том, что мощностей нынешних процессоров вполне хватает для обсчета физических задачек, а со временем с увеличением ядер надобность в данной железке отпадет окончательно.

Постепенно отмирают и атрибуты, которые активно использовались раньше. Самый яркий пример — изометрия. Раньше сложно было представить RPG без коронной изометрической камеры, теперь же такой вид используют преступно редко. Тот же Fallout 3 превратился в нечто с видом от первого лица, скажи это пару лет назад — закидали бы камнями. И кстати интересно, Diablo 3 уже наверняка разрабатывается, так вот, рискнет ли Blizzard перенести третью часть в полное 3D или нет? Вы как думаете? Мне кажется, что все же нет...

Можно заметить и рост количества казуальных геймеров. Именно из-за них, мне кажется, исчезла глубина геймплея, именно они стали причиной вырождения многих особенностей в современных играх. Жаждущие денег издатели (те еще диктаторы, кстати говоря), ориентируясь на них, в итоге выпускают нечто смехотворное, неинтересное и глупое. Где инновационный, проработанный и глубокий игровой процесс? Где интересные многоуровневые локации? Ах да, бедные казуалы могут не разобраться, заблудиться, запаниковать и к чертям удалить наш проект. Куда, собственно говоря, вообще исчезли умные игры? Они, конечно, не канули в лету, но их количество уменьшилось на порядок.

Брюзжание рядового геймера

Вот такие вот мысли пылились у меня в голове последние месяцы (годы). Не держите зла, если в чем-то в корне не согласны с автором этих строк. Если же данный материал натолкнул вас на какие-то размышления или умозаключения, то милости просим в "Нашу почту". За сим разрешите откланяться.

Жук Антон,
Cyberoutcast@rambler.ru

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Революционный шутер от TimeGate Studio

TimeGate Studio сейчас в поте лица трудится над неким инновационным футуристическим FPS, обещающим стать новым словом в жанре шутеров. Действие разворачивается в далеком будущем — колонии матушки-Земли, размещенные на далеких планетах, внезапно пожелали независимости и взбунтовались, на что Земля отреагировала отправкой карательных отрядов тяжело вооруженного и отлично экипированного 8-го Подразделения Бронированной пехоты. Элитным войскам материнской планеты было приказано жестоко подавить восстание...

Одной из главных особенностей проекта под названием Section 8 станет возможность контролировать изменение ситуации на поле боя буквально "на лету". Если обещания не обернутся очередной красивой сказкой, нас ждет еще один маленький шажок в направлении легендарной "полной свободы", о которой поколениями мечтают геймеры всего мира. Каких-либо подробностей о проекте пока не сообщается, известно лишь, что Section 8 обязательно будет обладать мультиплейерным режимом, не имеющим аналогов среди современных шутеров.



Тайтл от TimeGate Studio готовится к релизу в 2009 году; в ближайшее время на просторах Всемирной Сети должна объявиться официальная страничка проекта.

Тихоокеанские баталии продолжаются

Battlestations: Midway без сиквела не останется — это нам гарантировала Eidos, анонсировавшая в феврале игрушку Battlestations: Pacific. Проект, как водится, под завязку будет насыщен экшеном — на протяжении 28 миссий вам, на стороне американцев или японцев, предстоит командовать флотами, а также рисковать своей драгоценной шкурой, лично вступая в битвы с врагом на воде, под водой и в воздухе. А еще в Battlestations: Pacific всенепременно будут добавлены новые юниты: тем, кто поддержит японцев, разработчики наконец-то предоставят возможность отправить в битву пилотов-камикадзе, кроме того, обеим сторонам в режиме тактической битвы разрешат задействовать парашютистов и морскую пехоту — новые воины облегчат вашим войскам захват стратегически важных плацдармов.

Все любят мультики!

В широких рядах анимешных игрушек также ожидается пополнение — SouthPeak Games анонсировала разработку X-Blades, хак-энд-слэша от третьего лица, который должен засветиться на PC и консолях уже в этом году. В новом мультяшном проекте игроки смогут получить контроль над Аюми — очаровательной и при этом смертельно опасной девушкой, уничтожающей орды врагов при помощи огнестрельного оружия, магии, акробатических трюков и острых холодных лезвий. Очень часто процесс отстрела монстров доведется комбинировать с ближним боем — Аюми вооружена "ножами-пистолетами", с их помощью можно как рубить неприятелей, так и расстреливать издалека.

Насыщенная адреналином история проведет нас через красивейшие анимешные локации, населенные разномастными противниками. Сюжет также будет подаваться через мультяшные ролики — что ж вы хотите, разработчики — очень большие поклонники аниме.

Если судить по всему вышеизложенному и по первым скриншотам к грядущему тайтлу, нас ждет эдакая "Бладрейн в японском стиле". Скрестим же пальцы, и будем надеяться, что анимешники из SouthPeak подарят нам действительно качественный проект, а не пародию на икону игрового мира.

АНОНС

Prototype

Разработчик: *Radical Entertainment*
Издатель: *Vivendi Games*
Жанр игры: *GTA-образный TPS*
Дата выхода: *октябрь 2008*

Radical до сего момента считались разработчиками отнюдь не первого эшелона. И ведь правда, за последние годы они выпустили лишь Scarface, невнятный GTA-клон по мотивам культового кинофильма восьмидесятых "Лицо со шрамом", а также экшен Hulk, занятную игру, приуроченную к выходу одноименного фильма про зеленого мутанта. Очевидно, что к анонсу Prototype, их нового экшена про генетические эксперименты, игровая общественность отнеслась весьма спокойно, можно сказать, никто этого самого анонса почти не заметил. Совершенно неожиданно на игровой выставке GDC в Лейпциге Radical устроили презентацию Prototype, от которой буквально все выпали в осадок, ибо разработчики готовят к выпуску нечто невообразимое.





Umbrella

Начинается Prototype с того, что в руки американского правительства попадает весьма необычный штамм вируса. Откуда он появился, неизвестно: может, водолазы с глубин подняли, может, астероид занес, может, инопланетяне поработали — в общем, происхождение этой заразы мало волновало чиновников. Интересней было другое — вирус каким-то непонятным образом мог менять структуру ДНК живого организма, с которым вступит в контакт. За недостатком информации, штамм вируса был передан ученым для исследования. Ну а дальше события развивались по сценарию любого "биологического" триллера про зомби или мутантов. Лучшие американские умы, дорвавшись до этого самого "геннного" вируса, начали проводить свои чудовищные суперсекретные эксперименты прямо в окрестностях огромного города (Нью-Йорк в нашем случае), рассчитывая использовать опасную заразу во благо человечества. Лучшие американские военные же надеялись создать совершенных бойцов — сильных, выносливых, быстрых и умных солдат, выполняющих любые приказы.

Согласно законам жанра, все пошло прахом — вирус благополучно вырвался из цепких лап ученых, успешно пробрался за стены тайной лаборатории и начал поголовно косить простых нью-йоркских жителей, попутно превращая их в ужасных мутантов. Был объявлен карантин, подъезды к городу перекрыли всевозможные агенты ФБР, ЦРУ, АНБ и еще черт знает каких спецслужб, а улицы наводнили отряды национальной гвардии. Позже загадочные люди в белых герметичных костюмах химзащиты начали планомерно исследовать кварталы, сами не понимая зачем. Затем показались мутанты, которым стало скучно в своих норах, и истребили бравых вояк. Ну а правительство, за неимением альтернатив, приняло сложное решение снести город тактическим ядерным зарядом. Так обычно все и заканчивается, но только не в этом случае. Дело в том, что во время эксперимента в городе затерялось нечто весьма ценное для американского правительства. Ценное настолько, что ну никак нельзя взрывать мегаполис с двадцатью миллионами жителей, пока это "нечто" не найдется. Таинственная пропажа — это один из подопытных Алекс Мерсер, простой нью-йоркский парень лет двадцати пяти, сбежавший из лаборатории во время заварушки с мутантами.

Выбравшись на свободу, он с удивлением обнаружил, что обладает огромнейшей силой, великолепной координацией, потрясающей скоростью и уже не является обычным человеком. Сказать по правде, Алекс и сам не представляет, чем стал — во



время эксперимента ученые благополучно стерли память несостоявшемуся суперсолдату, чтобы, дескать, подстраховаться от неприятных неожиданностей. Как вы уже понимаете, насильственное удаление воспоминаний ситуацию не спасло, а наоборот усугубило — Мерсер обиделся на военных, да и на все американское правительство в целом. Впрочем, военные тоже не сильно обрадовались тому, что их творение вышло из-под контроля и сбежало, поэтому они устроили масштабную охоту за Алексом. Таким макаром доблестные янки в нагрузку к расплодившимся по городу мутантам получили еще одного врага, и враг этот не остановится ни перед чем, пока не докопается до правды и не отомстит негодяям, отнявшим у него прошлое. Кстати, мутанты тоже не особо жалуют собрата, и при первом удобном случае норовят ему что-нибудь оторвать (отгрызть?), поэтому не следует обделять их вниманием. Да и сам Алекс прекрасно понимает, что ничего путного из этих "генетически продвинутых" гамадрил не получится, и мир, в общем, надо как-то спасать.

Но это так, между делом, сначала Мерсеру необходимо вернуть себе память и понять, почему именно ему выпала честь оказаться на экспериментальной койке и, самое главное, что ушлые военные в итоге с ним сотворили. О случившемся Алекс "вспоминает" весьма оригинальным способом — он по крупицам собирает информацию об эксперименте, поглощая ДНК своих жертв, таким образом, проникает в сознание, роется в памяти и, в качестве бонуса, перенимает способности людей. Так, "поедая" все новых и новых высокопоставленных ученых и офицеров, Мерсер постепенно узнает имена ключевых виновников, свое прошлое; у него появляются зацепки, указывающие, куда двигаться дальше.

Nemesis

Итак, на что же будет похож Prototype? Судя по роликам, его ближайшим родственником является экшен Crackdown, вышедший в начале 2007-го года на Xbox 360. Это, если не знаете, такой угарный GTA-образный TPS (большой город с полной свободой перемещений), в котором главный герой вытворяет такие фокусы, что Персидский Принц и Альтаир (главный герой Assassin's Creed) нервно покуривают где-то в уголке. Так же и в Prototype — разработчики клятвенно обещают предоставить в наше распоряжение целый виртуальный Нью-Йорк и добавить к этому свободное передвижение по мегаполису.

Ну и главный герой тоже не лыком шит. До эксперимента Алекс, видимо, увлекался паркуром, потому что почти во всех его трюках угадываются ключевые элементы этой экстремальной дисциплины. Однако вирус, как мы знаем, подарил Мерсеру невероятные возможности — поэтому прыжок с одного дома на другой для него пустяк. Соответственно, передвигается по городу Алекс с достаточно высокой скоростью. Помимо умения бегать по вертикальным стенам и прыгать на огромные расстояния, Мерсер обладает нечеловеческой силой. Одним ударом "с разворота" он опрокидывает автомобили, без труда вырывает запертые люки танков и легким хуком справа раскидывает случайно подвернувшихся под горячую руку солдат. Ну, или, к примеру, в одном из роликов Алекс перепрыгивает с крыши на пролетающий мимо вертолет и ловким движением локтя сносит голову пилоту.

Но это не все. Вирус наделил главного героя способностью очень быстро менять генетическую структуру ДНК и, как следствие, собственного тела. Если вкратце, Алекс за доли секунды может превратить свои руки в гигантские клешни и буквально разорвать на части окружающие его толпы людей. Помимо этого, из рук можно выпустить в землю гигантские шипы, которые прорастут под противником, или выстреливать из костяшек пальцев полуметровые ядовитые штыри. Ну, или, предположим, отрастить себе щит-панцирь, чтобы укрыться от вражеского огня. В общем, со своим телом мы можем вытворять все, что вздумается.

Помимо этого, Алекс, подобно Т-1000 из кинофильма "Терминатор 2: Судный день", может превратиться в любого обитающего в мире Prototype NPC, с которым единожды вошел в контакт. Только в данном случае Мерсер полностью поглощает плоть жертвы, забирая себе его память и профессиональные навыки. Обычные гражданские не обладают необходимой информацией для продвижения по сюжету, однако их умения просто необходимы Алексу в определенных моментах. К примеру, умение обращаться с управляемой техникой (не забывайте, Prototype — это GTA-образный экшен) сработает по принципу "съел пилота — научился управлять вертолетом".

Не забывайте также, что Prototype — экшен с типичным sandbox-геймплеем, то есть никто за руку по уровню вести не будет, играйте, как вам больше нравится. К примеру, Алексу необходимо пробраться в хорошо охраняемый военный лагерь. Сделать это можно, как минимум, тремя способами: просто перепрыгнуть пятиметровый забор, окружающий лагерь, или, убив патрульного, перевоплотиться в него и спокойно пройти через КПП, ну или отрастить клешни и устроить массовую резню. И количество вариантов прохождения не ограничивается всем вышеперечисленным — все зависит только от вашей фантазии.

Apocalypses

Помимо прочих достоинств, Prototype еще и совершенно роскошно выглядит — яркая и сочная палитра, довольно четкие и детализированные текстуры, шикарные спецэффекты. Также отлично прорисованы лица персонажей — они "живые", обладают мимикой, максимально приближенной к человеческой, и разумным взглядом, а не бессмысленными "рыбьими" глазами. Модель Алекса богато анимирована, и его движения выглядят на удивление естественно, будь то обычная легкая походка или пробежка по стене с отскоком.

Разработчики также заявили, что Prototype будет подаваться с поистине голливудским размахом. И дело не только в роскошной графике и крепком сюжете, но и в озвучке. К работе над игрой привлечены профессиональные актеры — к примеру, Алекса Мерсера будет озвучивать Барри Пеппер ("Поле битвы — Земля", "Спасти рядового Райена"). Кроме того, в проекте участвуют Гордон Клэп (NYPD Blue) и Пол Гилфойл (сериал CSI).

Но Prototype не просто красивый крупнобюджетный проект — это еще и очень быстрая, адреналиновая игра, каждую секунду которой на экране творится что-то запредельное, и особенно бросается в глаза какая-то повышенная кровавость всего происходящего. Алекс сражается с военными и мутантами, попутно уничтожая при этом тысячи людей. А учитывая, что девелоперы клятвенно обещают ввести в игру кооперативный режим прохождения, в котором кромсать бравых американских вояк будет еще более весело и увлекательно, можно совершенно не сомневаться в том, что Radical Entertainment разрабатывают потенциальный хит.

Анонсирован Prototype одновременно для PC, Xbox 360 и PS3, а релиз, если, конечно, ничего плохого не случится, состоится в этом октябре.

Евгений Янович



АНОНС

Borderlands

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Gearbox Software*
Издатель: *2K Games*
Похожие игры: *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*
Дата выхода: *осень 2008 года*

Знаете, есть игры, которые влюбляют в себя с первого взгляда. В них чувствуется изюминка, стиль и еще капелька какой-то нематериальной субстанции, благодаря которой такие проекты и завоевывают народную симпатию. Наткнувшись на подобную игру, вы с интересом читаете каждую новость о ней, пересматриваете выпускаемые ролики и с восхищением любуетесь скриншотами. И порой даже не волнует, что получится в итоге, главное — калейдоскоп чувств и эмоций, испытанных за время ожидания. Таких творений немного, но они есть, и Borderlands является для автора этих строк именно такой игрой. Игрой, влюбившей в себя с первого взгляда.

Планета Пандора

Компания Gearbox Software, до этого отметившаяся аддоном для первого Half-life и сериалом Brother in Arms, уже давно обещала нам фантастический шутер. Обещание они свое сдержали, анонсировав Borderlands — FPS с духом "Безумного Макса" и частичкой Fallout, экшен с грандиозным размахом и уникальной стилистикой. Если же убрать пафос, то Gearbox ваяет масштабную, открытую и очень атмосферную игру, непохожую на все шутеры последнего времени.

Сюжет Borderlands стартует в далеком будущем, человечество вплотную столкнулось с проблемой перенаселения и всеми силами старается найти планету, пригодную для жизни, чтобы хоть как-то ослабить тиски на горле нашей родной Земли. Технологических ограничений нет, люди уже давно научились создавать корабли, способные преодолевать миллионы световых лет, поэтому задача лишь отыскать пригодное для жизни космическое тело. Постоянно проводятся запуски огромных космических судов с людьми на борту, отправляющихся в самые разные концы вселенной в надежде найти пригодные для существования планеты. Сесть на такой челнок значит уже никогда не вернуться на Землю, но даже это жестокое условие не уменьшает количество добровольцев, желающих отправиться на поиски нового дома. Видимо, условия жизни на планете в будущем стали совершенно невыносимыми.

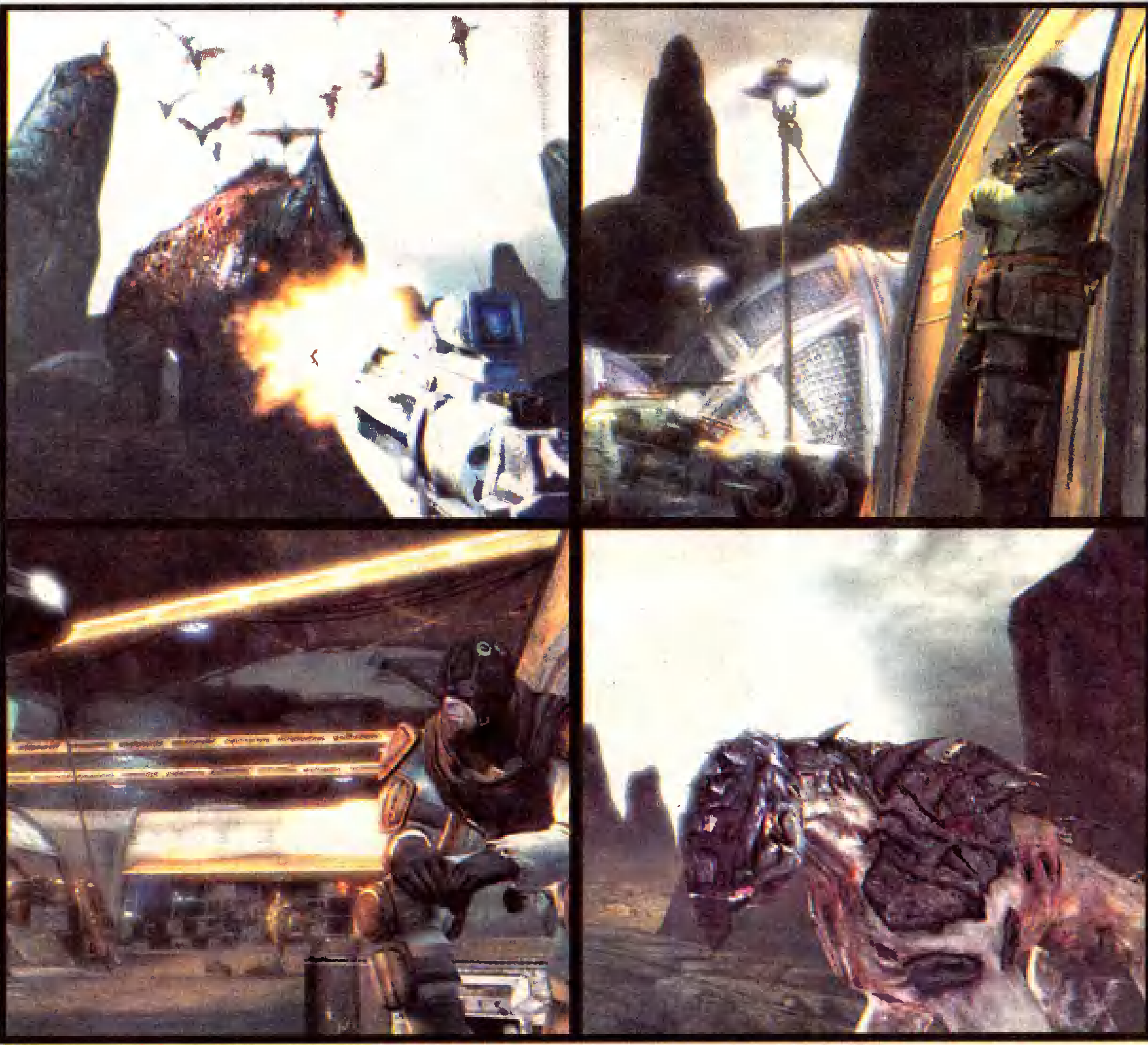
На один из таких кораблей попадает и главный герой Borderlands. Изрядно полетав по галактике, челнок натыкается на подходящее по всем параметрам место обитания. Приземлившись, свежеиспеченные колонисты трансформировали шатл в огромное сооружение и основали вокруг него город Нью-Хейвен. Планета, на которой они решили начать новую жизнь, называлась Пандора. И все бы хорошо, но Пандора в несколько раз превышает по размерам нашу родную Землю, однако отстает от нее скоростью вращения по орбите. Другими словами, год в привычном его понятии длится здесь очень долго. Кое-как пережив зиму, которая по земным меркам продолжалась несколько лет, колонисты столкнулись с новой проблемой — вышли из спячки законные хозяева планеты, хищные, агрессивно настроенные монстры. Новоорганизованное общество абсолютно было к этому не готово, и постепенно стало разрушаться изнутри. Появилось огромное количество мародеров и бандитов, пока одна часть поселенцев пыталась противостоять монстрам, другая — не думала ни о чем, кроме наживы. Дальние вылазки за пределы города стали очень трудны, с одной стороны атаковали головорезы, с другой — монстры. Главный герой, осознав, что если что-то не предпринять, его жизнь не будет стоить и гроша, решает стать на опасный путь наемника, помогающего местным жителям и не отказывающегося от сулящей выгоду работы на бандитов. Умений ему не занимать, поэтому данный выбор кажется самым оптимальным.

Научно-фантастический эпик

По своей структуре Borderlands напоминает украинский S.T.A.L.K.E.R., да и вообще любую игру с открытым миром. Мы получаем в городе (в данном случае в Нью-Хейвене) задания и, покинув пределы конклава, отправляемся их выполнять. Главный герой будет исследовать пещеры в поисках редких артефактов, зачищать лагеря песчаных бандитов, ну и конечно, в промышленных масштабах уничтожать местную фауну. Плавно продвигаясь по сюжету, игрок станет все глубже постигать суть Пандоры, открывать ее тайны и осмысливать ее историю. За выполненные квесты, как это сейчас повелось, герой будет получать опыт. Система прокачки пока держится в секрете, но достоверно известно, что в распоряжении персонажа целый комплект навыков, которые надо развивать. Собранные на заданиях трофеи с радостью выкупят в городе за неплохую цену, и мы, закупившись новым обмундированием и оружием, снова ринемся на поиски приключений.

Так как территория мира, по словам разработчиков, довольно большая, в наше распоряжение был выписан джип. Железного друга мы сможем апгрейдить, обвешивая его крупнокалиберными пушками, прочной броней, другими частями, помогающими переносить тяжелые странствия по Пандоре.

Отдельная песня — арсенал главного героя. Девелоперы обещают нам не стандартный набор из ножа, пистолета, дробовика и пулеметов, а целых 500000 (!!!) видов оружия. Да-да, вы не ослышались. Дело в том, что Gearbox внедрила в игру очень умную систему генерации оружия. Данная система буквально на лету по частям собирает из различных, заранее запрограммированных деталей тысячи видов вооружения. То есть она подбирает ствол, рукоятку, глушитель, размер обоймы, патроны, сама задает дальность стрельбы и убойную силу. Разнообразие, особенно в таких масштабах, это, согласитесь, хорошо, но вот баланс... Как он проявит себя во время прохождения, решительно неясно. Да и вообще, как бы заявление о таком, мягко говоря, большом арсенале, не оказалось всего лишь наглым PR-ходом. Впрочем, как всегда, надеемся на лучшее.



Сейчас очень модно делать проекты с упором на прохождение в кооперативе, вот и Borderlands не избежал этого веяния и решил порадовать геймера возможностью совместной игры, в которой могут участвовать сразу четыре человека. В сингле, резонно предположить, мозг напарников будет отдан на попечение искусственного интеллекта.

О графике сказать что-то внятное пока затруднительно. Она определенно не тянет на революцию, но ее, собственно, никому и не надо. Текстуры не залиты мозолящим глаз бампом и выглядят вполне достойно, детализация тоже на уровне, так что, думаю, и в конце 2008 технологии Borderlands останутся актуальными. Но не в графике счастье. Пока, конечно же, не известно, что будет в финальной версии, но, судя по немногочисленным кадрам, у Gearbox прекрасно получается передать атмосферу приключений. Все эти пустыни, каньоны, погони на джипах, во время которых бандиты перепрыгивают с одной машины на другую, на данный момент смотрятся просто прекрасно. Очень хочется надеяться, что в итоге разработчики не подведут и мы получим именно тот научно-фантастический эпик, каким сейчас представляется Borderlands.

Проект находится в разработке более полутора лет и выйти обязуется в конце 2008 года, но, судя по задуманному Gearbox размаху, свет игра увидит лишь в начале 2009. Самое интересное, что примерно на это же время намечен релиз Rage, за авторством легендарной Id Software. Два эти проекта эстетически похожи, как близнецы братья, и очень любопытно будет понаблюдать за битвой продуктов-конкурентов, решивших, по сути, в одно и то же время занять на игровом рынке нишу масштабных, открытых шутеров. Id уже давно растеряла былую прыть, поэтому шансы практически равны.

Светлое будущее

Из года в год шутерам от первого лица становится все теснее в узких локациях и линейных миссиях. И именно поэтому разработчики постоянно анонсируют проекты с открытым миром, богатой экономической системой, нелинейным повествованием и свободой действия. Far Cry 2, S.T.A.L.K.E.R., Rage и вот теперь Borderlands лишь подтверждают данную тенденцию. Затаите дыхание — вполне возможно, что за такими шутерами будущее.

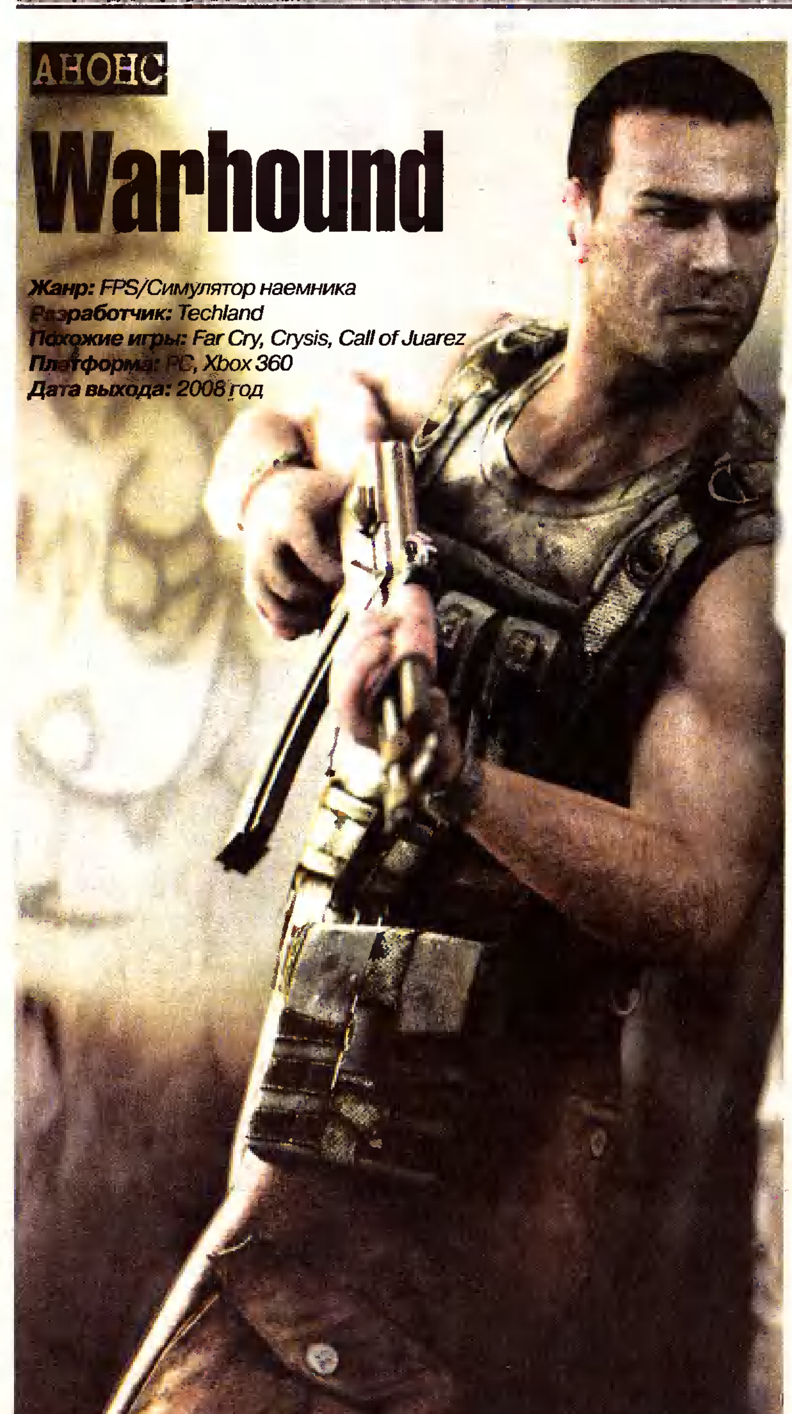
Жук Антон



АНОНС

Warhound

Жанр: FPS/Симулятор наемника
Разработчик: Techland
Похожие игры: Far Cry, Crysis, Call of Juarez
Платформа: PC, Xbox 360
Дата выхода: 2008 год





Польская студия Techland, похоже, всеми силами старается избавиться от клейма середняка игровой индустрии. В 2006 она буквально выстрелила очень добротным вестерном Call of Juarez, и пока общественность удивленно чесала затылки, компания анонсировала еще два перспективных проекта. И если о Dead Island — многообещающем шутере про зомби пока известно немного, то вот о Warhound — нашем сегодняшнем госте, информации достаточно.

Наемник

С каждым годом свобода в шутерах обретает все большую значимость. Нынче уже никого не удивишь линейными уровнями и тесными локациями. Игроки справедливо хотят стоптать ботинки, путешествуя по тропическому острову, африканской саванне, Чернобыльской Зоне или постапокалиптическим пустошам. Вместе со свободой крепчают экономическая и ролевая составляющие, позволяющие геймеру торговать и прокачиваться. Warhound старательно впитывает в себя все модные веяния и разбавляет их щепоткой собственных оригинальных находок.

Действия развернутся на многочисленных живописных островах. С одной стороны, это хорошо — солнечные пейзажи красивы и радуют глаз тропической романтикой, с другой — хотелось бы надеяться, что разработчики не заключат нас на протяжении всей игры в джунглях, которые, при таких темпах использования, через пару лет наскучат больше антуражей Второй мировой. Красота красотой, но не мешало бы подумать и о разнообразии. Острова отличаются недюжинными размерами и богатой архитектурой. Притом девелоперы заявляют, что каждый раз месторасположение основных мест на карте будет тасоваться при помощи встроенного в игру рандомизатора. Другими словами, запустив какую-нибудь миссию повторно, вам придется заново искать бандитские лагеря или важного NPC. Реиграбельность от этого только повысится, чего и добиваются в Techland.

Помиссионная структура как таковая будет отсутствовать. Разработчики решили отказаться от нее в пользу огромной карты нашей дорогой планеты, на которой отражаются все текущие задания. Их на наш ноутбук присылают самые разные личности: президенты, магнаты и простые люди, очень нуждающиеся в помощи. Мы выбираем приглянувшийся заказ и вылетаем на выполнение. Такая концепция довольно необычна, не заезжена и свежа, правда решительно непонятно, как себя проявит сюжет. Об этом пока остается только догадываться, но по некоторым данным, мы, выполняя многочисленные задания, будем подниматься по карьерной лестнице, что в свою очередь подразумевает рост репутации, а значит и появление новых, более опасных и выгодных заказов. Собственно, повышение своего ранга, скорее всего, и станет главной целью игрока.

Скалолаз

Перед тем как отправиться на выполнение миссии, нам надо будет по полной программе оснаститься. И вот тут в силу вступает экономическая составляющая Warhound. Дело в том, что от того, сколько средств вы готовы вложить в свое обмундирование, зависит выполнение задания. Решив сэкономить, главный герой попадет на остров практически ни с чем, имея при себе чуть ли не ржавый нож и заклинивающий пистолет. Если же деньги у вас хватает, то спокойно можете закупаться передовым оружием, хорошими бронежилетами и прочими гаджетами, которые помогут одолеть врага и выжить. Игрок сможет покупать не только килограммы боевого хлама, но и подробные карты местности, информацию о жертве (порой неизвестно будет, как она выглядит), планы лагерей и даже возможность высадки на максимально близком и удобном расстоянии от цели. В противном случае геймеру придется, плутая, пересекать целый остров (а это не один километр), периодически отстреливаясь от наседающих бандитов. Деньги в Warhound имеют первостепенное значение, и, умея грамотно ими распорядиться, вы существенно облегчите себе жизнь.

У главного героя планируется наличие ряда навыков (в игре они называются лицензии), которые он по мере прохождения должен развивать. Пока известно лишь три вида лицензий: стрельба, техника и скалолазание. Первая, думаю, понятно за что отвечает: чем лучше прокачали, тем метче начали стрелять. Вторая отвечает за наше умение управлять техникой. В Warhound будет присутствовать очень много видов транспорта: легковые автомобили, грузовики, катера, танки и многое другое. Наличие техники окажет существенное влияние на геймплей, ведь намного удобней найти катер и приплыть на нем на другую часть острова, где расположена искомая цель, чем бежать через всю местность, периодически расходуя патроны на необязательных врагов. Чем лучше прокачан этот навык, тем легче будет управлять транспортным средством. Но самая любопытная лицензия — это лицензия скалолазания. Созданные дизайнерами локации отличаются не только огромными размерами, но и богатой архитектурой. Путешествуя по острову, мы не раз наткнемся на массивные скалы, и вот тут-то и пригодится умения скалолаза. Если поначалу главный герой с кряхтением и отдышкой будете взбираться на небольших размеров валуны, то уже ближе к середине с легкостью сможет преодолеть высокие и отвесные препятствия. Без сомнений, планируется и ряд других умений, но их Techland держит в секрете.

Киллер

В целом, если собрать воедино обещания авторов, то получится, что в Warhound должен получиться очень разноплановый игровой процесс. Судите сами: во-первых, имея большие, открытые карты, мы вольны по ним свободно перемещаться. И зная месторасположение основных целей, только игроку решать, как к ним добираться и подбираться. Можно, прокачав определенный навык, сесть в танк и нахрапом, уничтожая все подряд, ворваться на вражескую территорию, можно заехать на эту же территорию на джипе и, ловко выпрыгнув из машины, лавировать между укрытиями, отстреливая неприятелей из автомата Калашникова. А можно аккуратно, не поднимая шума, взобраться на скалу и уже там залечь со снайперской винтовкой и методично, издали, лишать противников жизни. Как видите, геймер вправе выбрать стиль прохождения исходя только из своих предпочтений.

Базируется проект на Chrome Engine 4.0, и хотя движок и использует DirectX 10 и четвертые шейдеры, но до того же Crysis сильно не дотягивает. Картинке не хватает детализации и лоска. Графика в Warhound неплоха, но до технологических грандов объективно ей далеко в силу отсутствия у авторов проекта огромного бюджета. Но с другой стороны, девелоперы клянутся, что проект отлично оптимизирован.

Взглянув на скриншоты, легко можно заметить, что игре пока очень не хватает стиля, дизайна и атмосферы. Если в том же Call of Juarez эти три основополагающих особенности рождались благодаря лошадям, ковбоям, револьверам и прочим атрибутам Дикого Запада, то Warhound видится пока простым шутером про наемника в джунглях, пусть и качественным. Так что проекту срочно требуется дизайнерская встряска.

Warhound позиционируется как симулятор наемника и выглядит пока весьма достойно. Свобода выбора заданий, разноплановый геймплей, возможность прокачки и богатая экономическая система — вот основные достоинства проекта. При удачном стечении обстоятельств игра может получиться захватывающей, зрелищной и самое главное — немного отличающейся от других экшенов. К тому же, у Warhound есть все шансы исполнить для разработчиков роль билета в высший эшелон, занимающийся созданием проектов AAA-класса. Дело за Techland.

Жук Антон







АНОНС

Dragon Age

Жанр: *RPG*
Разработчик: *BioWare Corporation*
Похожие игры: *Star Wars: Knight of The old Republic, Baldur's Gate*
Платформа: *PC*
Дата выхода: *4 квартал 2008*

Раздобыть информацию о Dragon Age довольно непросто. Дело в том, что BioWare крайне неохотно делится какими-либо подробностями, и из-за этого приходится буквально по крупицам собирать различные факты с фанатских сайтов, форумов и прочих доступных ресурсов. Собственно этим и занимался автор этих строк битый месяц. И, признаться, абсолютно не жалею о потраченном времени. После сбора и анализа сведений как-то незаметно пришло понимание, что канадские разработчики в очередной раз ваяют революционный проект, которому в 2008 году по силам одолеть даже Fallout 3.

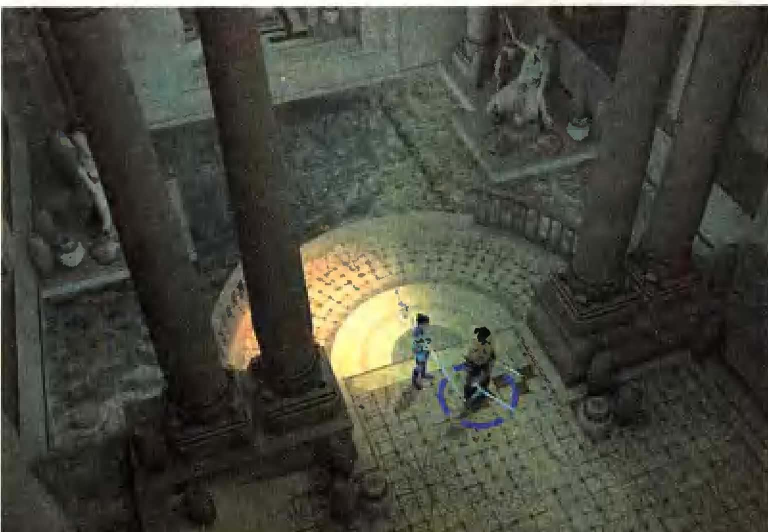
Мэтр индустрии

Специально для тех, кто не знает, что же это за студия такая BioWare, хочу пояснить. Данная компания базируется в Канаде, и на данный момент является опорой жанра RPG. Вопреки сложившейся ситуации, она доказывает, что и умные ролевые игры могут продаваться такими же тиражами, какими продаются синтетические блокбастеры. Канадцы зарекомендовали себя хитами вроде Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knight of The old Republic. Хотелось бы отметить, что компания никогда не занимается клонированием чужих или собственных идей с целью вытряхивания денег из игроков. Если канадские кудесники занимаются созданием новой вселенной, то делают ее полностью проработанной и атмосферной. Если придумывают боевую систему, то оттачивают ее до блеска, заставляя баланс сверкать ярче солнца. И так можно отметить каждый элемент, за который берутся эти девелоперы. Всем вышесказанным я хочу лишь подчеркнуть, что Dragon Age не станет исключением, и можно быть уверенным, что мы получим отличную игру с ворохом инноваций.

Путешествие в Ferelden

По стилистике и общей концепции Dragon Age окажется ближе всего к Властелину колец. Разработчики стремятся реализовать такой же масштабный эпик, с множеством рас, с темным властелином и впечатляющими битвами. Плюс, по словам девелоперов, очень много времени они потратили на создание атмосферы мрачного героического фэнтези. Кровь, смерть, общий дух обреченности — все это будет присутствовать в проекте с лихвой.





Как всегда, огромное внимание BioWare уделяет сюжету. Биоваровцы создавали сеттинг с нуля, а не основываясь на каком-нибудь D&D — и поэтому у них в прямом смысле слова развязаны руки. Их не стесняют ограничения Dungeon & Dragons или мир Star Wars, они все что угодно могут делать с ролевой системой, не оглядываться постоянно на своды правил других сеттингов. На проработку вселенной Dragon Age с ее многовековой историей ушло несколько лет — так что сценарий должен быть насыщен политическими интригами, заговорами и скрытым философским подтекстом. Более того, BioWare наняли лингвистов, чтобы те специально для Dragon Age придумали три уникальных языка.

Но самое интересное: при выборе разных персонажей будет кардинально разниться начало прохождения. Так, выбрав героем гнома, первые несколько часов вы будете путешествовать по горам и общаться с представителями своей расы, попутно узнавая предысторию будущих приключений. Выбрав же человека, приключения вы начнете в деревушке и, соответственно, станете свидетелем совершенно иной завязки. А ведь можно выбрать еще гнома или человека из низших сословий (разумеется, в зависимости от положения в обществе по-разному к герою станут относиться и NPC), предыстория которого также неготожа на чью-либо другую. Правда, через некоторое время все вольется в одно повествование, но все равно возможность отличающихся стартов радует.

Приключения большей частью пройдут в дикой местности, побывает игрок и в городах, но приоритеты все же больше смещены к исследованию мира. Средняя продолжительность прохождения в сравнении, например, с тем же Neverwinter Nights будет несколько короче, но зато по насыщенности действа переплюнет все предыдущие игры компании. Логическое развитие получит в проекте свобода выбора. Хотите сделать королевство Ferelden светлым и цветущим? Все в ваших руках. Желаете утопить его в крови? Пожалуйста, никто вам не запретит.

Кстати, во вселенной Dragon Age развернутся не только события этой игры. В будущем разработчики планируют сделать еще несколько проектов, основываясь на данном сеттинге.

Идейный наследник

Во время путешествий камера будет висеть за спиной персонажа, на манер того, как это было в KoToR. Когда же герой вступит в фазу боя, вид плавно трансформируется в изометрию. Другими словами, исследуем мир от третьего лица, деремся, как в Baldur's Gate, в изометрии. Бои, как и в предыдущих проектах BioWare, можно ставить на паузу, во время которой нам дозволят раздать приказы сопартийцам или сконцентрировать управление на центральном персонаже, оставив напарников на попечение AI.

В команде игрока сможет присутствовать не более трех человек. Остальным товарищам, скорее всего, придется ютиться на какой-нибудь базе. Каждый член нашей дружины, как всегда у BioWare, будет наделен недюжинной харизмой и богатой жизненной историей. Одарили компаньонов и собственной точкой зрения — если они в чем-то в корне не согласны с главным героем, то вполне могут послать его куда подальше. С некоторыми сопартийцами мы сможем по-настоящему подружиться, с другими завести роман.

Много времени мы проведем и за разговорами. Систему диалогов девелоперы позаимствовали у Mass Effect и изрядно переработали. У нас теперь появится возможность перебивать собеседника, выбирать тональность разговора и все такое прочее. Так, чтобы запугать NPC, мы можем сказать что-нибудь угрожающее или просто состроить гримасу злости. Согласитесь, такая возможность только добавит игре красок. А благодаря отличной лицевой анимации все NPC превратятся в виртуальных актеров, отлично передающих различный спектр эмоций. Диалоги должны завораживать не меньше, чем в Mass Effect.

Ролевая система будет основана на классах. Всего их планируется три: воин, маг и вор. Однако по мере прохождения откроются дополнительные подклассы. Так что, никто не запретит вам создать воина, умеющего стрелять файрболами, вора с берсерк-наклонностями или сумасшедшего варвара со способностями друида. Классовых умений так и вообще обещано какое-то нереальное количество. Чтобы восстановить заклинания, герою потребуется отдых, который, судя по словам представителей BioWare, обставлен весьма кинематографично. От подробностей канадцы пока воздерживаются; как может режим отдыха быть кинематографичным, лично мне, пока не очень понятно.

По словам девелоперов, они изрядно переработали движок, который теперь может похвастаться практически всеми современными наворотами. Если верить смелым заявлениям BioWare, при приближении камеры мы сможем разглядеть руны на сундуках и отражение предметов интерьера в глазах героев (!!!). О полной поддержке всех новомодных технологий, включая DirectX 10, после этого даже как-то и говорить не хочется.

Усиленно пытаются девелоперы избавиться от известной болезни, когда во время боя оружие проваливается в полигоны противника. По заверениям канадцев битвы теперь нас действительно впечатлят. Соперники грамотно перемещаются, лезвия мечей высекают всамделишные искры, а на месте схватки в это время творится настоящий хаос. Так, толкнув противника, вы сможете сломать им предметы интерьера, такая же ситуация получится, если неудачно запустить файрбол. То есть благодаря тому, что окружение полностью интерактивно, мы станем свидетелями очень и очень впечатляющих сражений.

Не обойдется и без средств для создания модов. Благодаря богатому инструментарию, каждый желающий сможет создать дополнение своей мечты.

"Эпоха Дракона" — определенно духовный наследник предыдущих игр BioWare. Разработчики слили в один котел все свои самые удачные наработки и кинули сверху килограмм инновационных нововведений — от получившегося коктейля придут в восторг даже истинные гурманы.

Грядет эпоха дракона

BioWare, грациозно поправляя корону и безразлично смотря на конкурентов, не жалея времени и денег создает многообещающую игру: прорабатывает до мелочей мир, детально прописывает персонажей, нанимает лингвистов, чтобы те придумали несколько языков, и как всегда вкладывает в свое творение кусочек души. В перспективе нас ждет если не игра года, то хотя бы очередная RPG от BioWare, а это, согласитесь, дорогого стоит...

Жук Антон,
Cyberoutcast@rambler.ru



Краткая история BioWare

"BioWare Corporation" располагается в канадском городе Эдмонтон. Студию основали в 1995 году три человека — Грэг Зищук, Рэй Музика и Августин Йип. В 1997 году Августин Йип покинул компанию, Зищук и Музика до сих пор возглавляют BioWare на постах президента и генерального директора соответственно.

За все время своего существования студия выпускала исключительно толковые и интересные игры, можно даже сказать, шедевральные творения, заслуженно вошедшие в золотой фонд индустрии.

BioWare выпустила следующие проекты:

Shattered Steel (1996)
Baldur's Gate (1998)
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast (1999)
MDK2 (2000)
Baldur's Gate 2: Throne of the Bhaal (2001)
Neverwinter Nights (2002)
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide (2003)
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark (2003)
Neverwinter Nights: Kingmaker (2005)
Star Wars: Knight of the old republic (2003)
Jade Empire (2005)
Mass Effect (2007)

Хотелось бы отметить дружбу BioWare с Obsidian Entertainment (похожая ситуация наблюдается в отношениях Id Software и Raven Software). Дело в том, что в последние годы канадцы предпочитают не зацикливаться на одних и тех же играх, а двигаться дальше. Разработку же продолжений своих старых шедевров они доверяют Obsidian, состоящую из бывших сотрудников Black Isle Studio.

В общем, как видите, BioWare сейчас в самом расцвете сил. И впереди нас, скорее всего, ждет еще масса гениальных проектов от этого замечательного разработчика.

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. Подписано в печать 5.3.2008 г. в 21.00.

Тираж 25 578 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 1131.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12